

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PLAYSTATION SPECIAL

Psygnosis-Neuheiten '96
Gunship & Top Gun
Projekt Overkill
Rebel Assault 2
Resident Evil

NINTENDO 64

Neue Bilder
und Infos
zu Mario und
Pilotwings

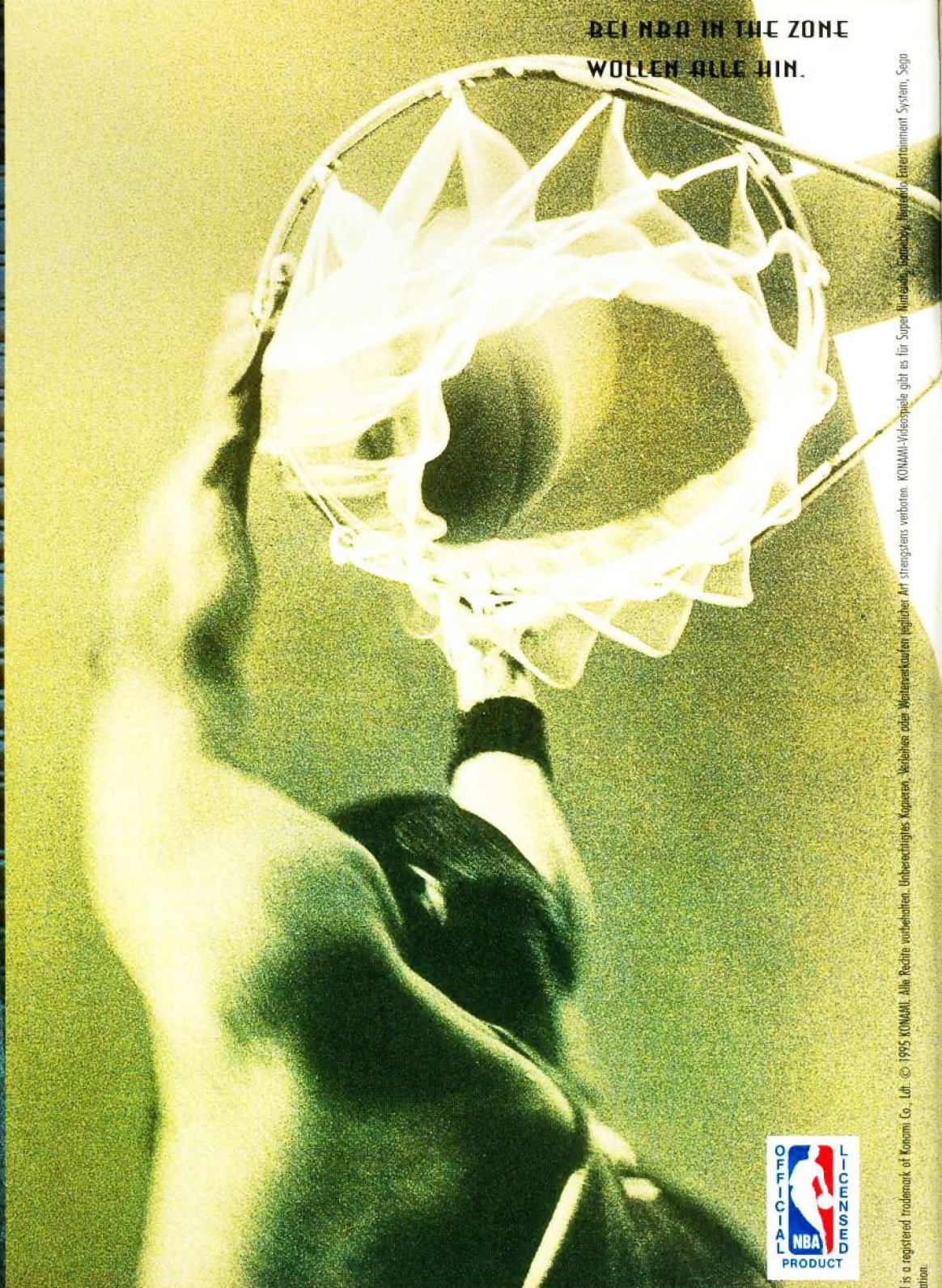
LONDON-MESSE

100 Neuheiten für Saturn und Playstation

NIGHTS Saturn-Sensation der Sonic-Erfinder



BEI NDA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

OFFICIAL
NBA
LICENSED
PRODUCT

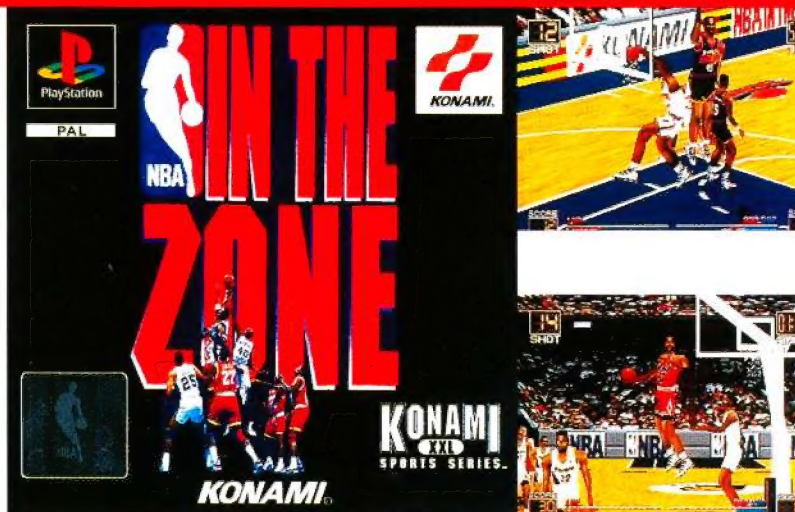
KONAMI ist ein Produktmark von Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI ist ein registriertes Trademark von Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unterbrechendes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, PlayStation-Entertainment System, Sega Saturn, Mega Drive, PC Engine, TurboGrafx-16, 32X, 3DO, Atari Lynx, Atari Jaguar, Amiga, Commodore 64, Commodore Amiga, DOS, IBM PC, Macintosh, MSN, Neo Geo, PC Engine, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PSP, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S.

WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI
XXI
SPORTS SERIES™

und 8-Spieler-
Deine Konsole
„technisch und

„technisch und



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

VON LONDON NACH LOS ANGELES

Zum letzten Mal traf sich die Branche im frühlingshaften London: Die April-Ausgabe der European Computer Trade Show (ECTS) wird zugunsten der Megamesse e3 in Los Angeles aufgegeben und im nächsten Jahr nicht mehr stattfinden. So reisten Martin und Winnie mit etwas wehmütigen Gefühlen an die Themse – und waren überrascht, dort reichgefüllte Messestände und stapelweise CD-Neuheiten vorzufinden.

Denn die Frühjahrsmesse endete mit einem deutlichen Bekenntnis der Branche zur 32-Bit-Konsole. Playstation – vielfach auch Segas Saturn – werden mittlerweile selbst von eisernen PC-Anhängern der Softwarebranche akzeptiert und unterstützt. Microprose und Sierra, Warner und Viacom haben ihre abwartende Haltung beendet und den Entwicklungsabteilungen das Konsolen-Startsignal gegeben.

So können sich die Videospieler – schon vor der Neuheiten-Parade der e3 – einer heranrollenden Spiel lawine sicher sein. Ab Seite 6 präsentieren wir Euch gut 100 brandneue Titel für Playstation und Saturn, in der nächsten MAN!AC komplettiert unser e3-Report die Vorschau auf eine satte Spielesaison.

Damit auch MAN!AC die kommenden Monate übersteht, haben wir unser In-House-Team um einen weiteren Profi verstärkt. Während Informatiker Tobias in die neugegründete Online-Abteilung abwandert, nimmt Christian Blendl (27) am Redakteursschreibtisch Platz.

Parallel zu seiner Karriere an Joypad und Macintosh-Maus absolviert der scheidende BWL-Student in diesen Tagen die letzten Prüfungen zum Diplom-Kaufmann. Viel mehr als einen Stapel Test- und Preview-Ausdrücke haben wir von ihm seit seiner Einstellung nicht mehr mitbekommen...

Auf der ECTS gab's von *Shadow of the Empire* noch nichts zu sehen, dafür erreichten uns aus den USA Storyline und 3D-Modelle (rechts: Boba Fett) zur neuen Star-Wars-Episode. Das Weltraum-Abenteuer ist zwischen "Empire Strikes Back" und "Return of the Jedi" angesiedelt: Luke, Leia und Han Solo, Chewbacca und der Söldner Dash geraten ins Netz einer galaktischen Untergrundorganisation, die vom Drogenschmuggel bis zum Mord jeden Auftrag durchführt. Der mächtige Fürst Ziro kommandiert die Verbrecher und wagt es sogar, gegen Darth Vader und dessen Sohn zu intrigieren. Noch vor dem Spiel, in dem Ihr den Part von Dash ergreift, erscheint das Buch (bei Bantam, USA) und ein mehrteiliger Comic, der von Robert Wagner ("Judge Dredd") für Dark Horse getextet wurde. Möge die Macht mit Euren Englischkenntnissen sein!



MAN!AC



18

Freiflug: MAN!AC entüllt die neuesten Bilder von Mario und Pilotwings auf dem Nintendo 64.



28

Auf der Playstation ist die Hölle los: Pummige Nager sind out, Konami setzt auf blutrünstige Cyber-Legionäre.



72

Für jeden Zweck das richtige Werkzeug: MAN!AC lädt zu einer achtseitigen Zubehör-Parade.



16

Rasend schnelle Polygon-Optik und zünftige Laser-Action in Cores 360-Grad-Schlacht "Blam - Machinehead"

NEWS

- 20 Dark Empire: Rebel Assault 2**
Die Rückkehr des "Star Wars"-Mythos: Factor 5 inszeniert einen spektakulären Polygon-Shooter.
- 16 Cyber-Virus: Blam - Machinehead**
3D-Revolution für die Playstation: Knackige Render-Wissenschaftlerin auf blank poliertem 3D-Geschütz.
- 18 Mario im Anmarsch!**
Ein erster Ausflug in neuentdeckte 3D-Welten.
- 22 Psygnosis-Neuheiten '96**
Fünf Playstation-Hits auf einen Blick: "Sentient", "Lemmings Platform", "Athamor", "Tenka" & "The Fallen".
- 24 Virtual Flashback: Fade to black**
3D-Agent Conrad Hart vor neuen Aufgaben
- 26 Gunship & Top Gun**
Die Playstation-Wiedergeburt der Simulations-Klassiker
- 28 Exklusiv: Project Overkill**
Söldner-Quartett in blutiger Mission: Konami schnuppert mit isometrischem Endzeit-Geballere am Splatter-Genre.
- 30 Talkshow: Rainer Zipp (Acclaim)**
- 32 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel**

FEATURES

- 6 ECTS: Neuheiten für Playstation und Saturn**
Der letzte Frühling in London: Mit einem gewaltigen Report verabschiedet sich MAN!AC von der Traditionsmesse.
- 6 Nights: Segas neues Heldenduo erobert die Traumwelt**
- 7 Exhumed: 3D-Action in ägyptischen Katakomben**
- 10 Ballblazer Champions: Science-Fiction-Sportspiel**
- 10 Myth Adventures: Neues 32-Bit-LucasArts-Abenteuer**
- 11 Transport Tycoon: Spediteure auf der Playstation**
- 72 Zubehör-Zirkus**
Vom Multi-Funktions-Joypad zur Memory-Card: MAN!AC verrät, welches Zubehör unentbehrlich ist.

MEDIEN

- 86 Laser Cinema: Neue Video-CDs & Laserdiscs**
- 87 Reisende im Datenstrom: Models & Mode im WWW**
- 88 Asian Cinema: Eastern, Animes und Mangas**

RUBRIKEN

- 95 Last Resort**
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 3 Editorial**
- 84 Leserbrief**
- 85 Impressum**
- 85 Inserentenverzeichnis**
- 90 Kleinanzeigen**
- 93 Abo-Anzeige**
- 94 Replay: Amstrad & Saba**
- 98 Vorschau**



PRESENTS

TESTS



59 D



58 Darkstalkers



61 Drift Out



62 Extreme Pinball



67 Magical Drop 2



56 Resident Evil



66 NBA Live 96



60 Night Warriors



63 Power Rangers
Fighting Edition



64 Shellshock



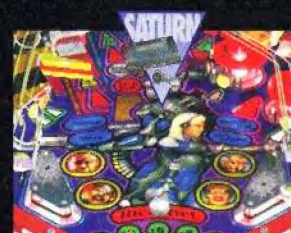
68 Shining Wisdom



70 Slam'n'Jam 96



69 Super Dodgeball

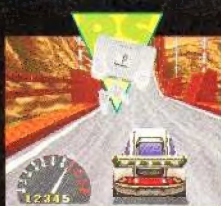


59 True Pinball

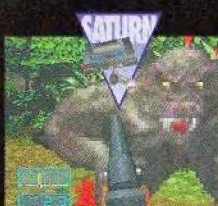
IMPORT-TESTS



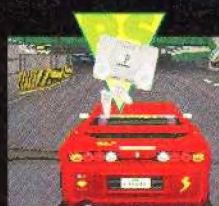
46 Chooniki



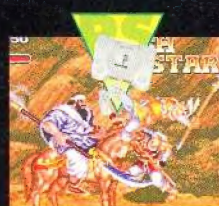
36 Choro Q



50 Congo



62 Deadheat
Road



40 Dynasty
Wars 2



46 Gotha 2



44 Gradius
Deluxe



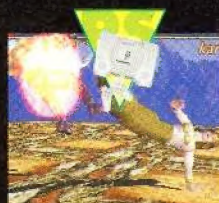
42 Gundam



45 Horror
Tour



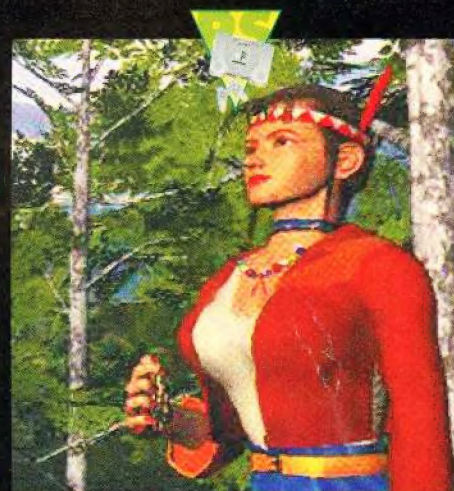
41 Hyper Final
Match T.



42 Killing
Zone



47 King of
Fighters



34 Tekken 2



38 Puzzle
Bobble 2



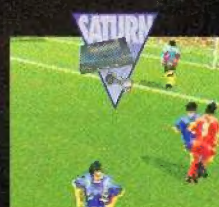
52 Stahlfeder



39 Tetris X



36 Two-
Tenkaku



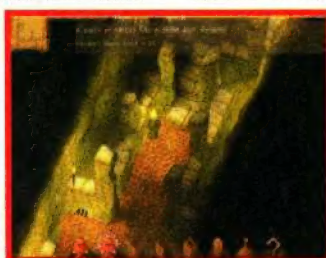
48 Victory
Goal 96

Bereits im Vorfeld der ECTS war klar, daß die Tage der Frühjahrs-Show gezählt sind. Mit Konami und Virgin blieben zwei Major Player der Messe fern, Acclaim und Nintendo fehlten ebenso. Andere Firmen waren in die umliegenden Hotels ausgewandert oder zeigten ihre Spiele auf speziellen Präsentationen außerhalb der ECTS-Öffnungszeiten. Sensationen wollte kaum ein Aussteller enthüllen. Vier Wochen nach der ECTS öffnet die amerikanische e3 ihre Tore, erst dann sollen die wichtigsten Spiele des Jahres vorgestellt werden.

Sega blieb dem Messealltag fern, lud aber am zweiten Tag zu einem informellen Frühstück. Der erste Kaffee rumorte noch im Magen, als Segas Europachef Malcolm Miller und sein neuer Marketingdirektor Andy Mee den Schlachtplan für 1996 ausgaben. Miller, als harter Aufräumer bekannt, verwies etwas zerknittert auf die Aufholjagd des Saturn, der seit dem japanischen Weihnachtsgeschäft zur Playstation auf-

geschlossen hat. In Europa läuft das Saturn-Geschäft noch nicht so recht, Deutschland gilt als schlechtester Markt für den Saturn. Kämpferischer zeigte sich Andy Mee, der als bärbeißiger Sega-Antreiber die Produktpalette vorführte. Umgesetzt werden alle Sega-Automaten, von "Manxx TT" bis "Fighting Vipers". Auch Tanz- und Kampfsequenzen aus dem revolutionären "Virtua Fighter 3" wurden gezeigt, wobei der Sega-Manager an keiner Stelle von einer Saturn-Umsetzung sprach. Expliziter wurde er zum Thema "Heart of Dark-

ness". Gegen eine nicht genannte Summe hat Virgin das Jump'n'Run-Adventure an Sega verschachert. Die Saturn-Version wird somit als erste erscheinen, danach PC- und (mit erkauftem Sicherheitsabstand) Playstation-Versionen. Zur Enttäuschung



Baut Euch Euren eigenen Kerker: Im Bullfrog-Rollenspiel "Dungeon Keeper" seid Ihr der Bösewicht.

Im Schatten der e3: Auf der Frühlingsveranstaltung der European Computer Trade Show zeigte sich die Branche mit gelichteten Reihen. Um so überraschender die stattliche Neuheiten-Palette für Playstation und Saturn.



des anwesenden MAN!ACs (andere deutsche Journalisten waren nicht geladen) wurde von "HoD" lediglich das PC-Demo gezeigt. Saturn-Animationen gab's erst im letzten Film, einem Spielszenen-Medley aus dem kommenden "Nights". Nach dem Video zu schließen, ist "Nights" das grafisch aufwendigste, poppigste und originellste Saturn-Spiel, ein Art dreidimensionales "Sonic" für 32-Bit-Fetischisten. Rutschbahnen, schwebende Plattformen und halbtransparente Ebenen wurden von den Sonic-Entwicklern zu einer verrückten Action-Welt verknüpft. Wir sind gespannt auf die spielbare Version.

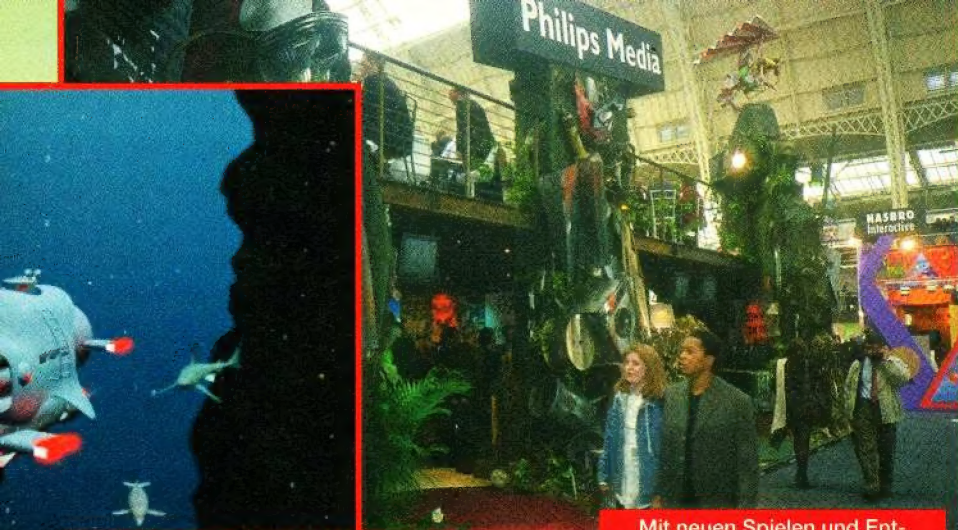


Trotz der schlechten Bildqualität der Sega-Fotos läßt sich die optische Qualität von "Nights" bereits erahnen.



Auf dem Polygon-Ungetüm durchs Traumland: "Nights" reizt den Saturn bis auf den letzten Spezialchip aus.

Während Sega im kleinen Kreis warb und Nintendo schriftlich ein europäisches Nintendo 64 in diesem Jahr versprach, diskutierte die Branche über eine spektakuläre Übernahme. Sah es auf der Spielwarenmesse in Nürnberg noch so aus, als wären Gespräche zwischen Philips und der deutschen Bomico-Gruppe gescheitert, wurde wenige Tage vor der ECTS ein positiver Abschluß be-



Mit neuen Spielen und Entwicklungspartnern präsentierte sich Philips Media auf dem wildesten Stand der Messe.

BMG

Unter dem Dach der Bertelsmann Music Group (BMG) haben sich im Lauf der letzten Jahre namhafte Entwickler versammelt. Allen voran Rocket Science, Crystal Dynamics und

DMA sollten für wegweisende Pro-



Neben "Dungeon Keeper" zeigte Peter Molyneux auch sein 32-Bit-Unterwasser-Abenteuer "Creation" (hier die PC-Version).

kannt. Philips übernimmt Bomico und Laguna zu 100%, dazu ein paar zerquetschte Anteile am Publisher Sunflowers. Wie sehr Philips am Vertriebs-Know-How von Bomico liegt, zeigt die direkte Folge des Deals: Philips Media, das Spiele-Label der Niederländer, wird ab sofort von Bomico vertrieben. Personel-

le Änderungen stehen nicht ins Haus, das Bomico-Management bleibt auf seinen Plätzen. Philips hält außerdem Anteile an Activision und Infogrames. Letztgenannte Firma hat sich ebenfalls verändert und durch Anteilstausch mit Ocean zu einem franko-englischen Riesen-Publisher verbunden. *wi/mg*



"Exhumed" von Lobotomy/BMG portiert 3D-Action in ein stilvoll-ägyptisches Ambiente



Die wichtigste Exklusiventwicklung des Jahres? Mit "Nights" läutet Sega die zweite Generation der Saturn-Spiele ein.



Nächtlicher Ausflug: Der Junge (oben) und das Mädchen (ganz links) sind die Hauptdarsteller in "Nights".

Ihr tauscht Pferd gegen Turbo-Bikes und tretet u.a. in einer 3D-Arena zu gnadenlosen Zweikämpfen an. **Ganymede** wiederum verbindet 3D-Action mit strategischen Elementen. Gegen die schwerbewaffneten Eridani-Aliens besteigt Ihr einen Vaporsled, der in 20 Missionen bis aufs Äußerste gefordert wird.

Test auf Seite 16). Weiterhin werkelt Crystal Dynamics an dem putzigen Märchen-Abenteuer **Blazing Dragons** und dem Action-Adventure **Legacy of Kain**, über die wir bereits in früheren Ausgaben ausführlich berichtet hatten.

Rocket Science ist bei Terminangaben vorsichtig geworden und gibt für ihre Playstation-Titel 1997 als Veröffentlichungsdatum an. **Rocket Jockey** ist eine Sammlung von altertümlichen Ritterspielen im futuristischen Outfit:



Final Countdown



Rabatz im Tierreich: In "Firo & Klawd" treten Hund & Katze gemeinsam an.



Ein Königreich für den Sieger: "Exhumed" belohnt den Dungeon-Explorer mit reichlich Schätzen.



"Rocket Jockey" beamt altertümliche Ritterspiele in die Zukunft – jetzt natürlich mit Cyber-Zubehör.



"Blazing Dragons" von BMG ist ein witziges Cartoon-Adventure.

Messe-Splitter

... der Amiga ist nicht tot! Mit "Chaos Control 2" (Mindscape) und "Tiny Troops" (Warner) entdeckten wir zumindest zwei neue Vollpreisspiele für den Commodore-Oldie.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert einer den Sled, während sich sein Partner ganz auf die Waffen konzentriert.

Um die „Lemmings“-Erfinder DMA Design ist es in letzter Zeit außerordentlich ruhig geworden. Die Engländer arbeiten fleißig an ihren Nintendo-64-Titeln, erlaubten aber anlässlich der ECTS einen Blick auf **Grand Theft Auto** für Playstation und Saturn. In dem frühen Demo rasten wir mit dem Auto durch eine US-Metropole – immer auf der Flucht vor dem Gesetz. Die Crash-Orgie wird aus einer gelegentlich zoomenden Vogelperspektive präsentiert und scrollt munter in alle Richtungen. In den Reigen der ungewöhnlichen BMG-Neuheiten paßt auch das Cartoon-Scharmützel **Firo & Klawd** für Playstation und Saturn. Firo, der Orang-Utan-Polizist und Klawd, die streunende Katze, bilden das dynamische Chaos-Duo und machen sich gemeinsam auf die Suche nach dem örtlichen „King of Crime“. In dem

witzig animierten Slapstick-Abenteuer durchforstet Ihr eine Reihe von Schauplätzen, prügelt ein bißchen auf Gegner ein und genießt die isometrische 3D-Sicht mit ihren gerenderten Akteuren. Die letzte BMG-Neuheit stammt vom Newcomer Lobotomy Software und richtet sich an die Fans von 3D-Actionspielen. Die Entwickler verlagerten das Geschehen in das alte Ägypten, aus der Sicht eines furchtlosen Abenteurers durchforstet Ihr Grabstätten verstorbener Könige, Tempel, Paläste und Bergkämme. **Exhumed** geizt nicht mit Waffen: Anfangs reicht eine Machete, später ergattert Ihr eine Magnum, ein Maschinengewehr, Granaten, einen Flammenwerfer und ein paar mystische Magie-Extras wie das Auge des Ra und die Zaubercobra. Um in bestimmte Gegenden vorzustoßen, müßt Ihr Euch die passende Ausrüstung beschaffen. So erlaubt Euch beispiels-

weise die Sobek-Maske, unter Wasser zu atmen. Die 3D-Action sah auf Saturn und Playstation ansprechend aus, ob jedoch die Qualität eines „Alien Trilogy“ erreicht wird, läßt sich jetzt noch nicht sagen.

Raiders. Letzteres kombiniert Action und grafische Anmutung einer indizierten 3D-Dungeon-Schlacht mit Hüpf- und Entdecker-Einlagen des "Prince of Persia". Die langbeinige Hauptdarstellerin schwingt Pistolen in beiden Fäusten und wird von einer flexiblen Kamera begleitet. Auch die Levels von **Winja**,

einem Beat'em-Up-"Alone in the Dark" sind schon mit fernöstlichen Monstern bevölkert, wirken unfertig, aber vielversprechend. Appetitlich sah Mark Avery's neues Spiel aus, der Prügel-spaziergang mit dem Arbeitstitel **Fighting**: "Tekken"-ähnliche Grafik und

CENTRE-GOLD

Die Firmengruppe, zu der Core Design und U.S. Gold gehören, wurde kürzlich von der Eidos-Holding übernommen,

arbeitet jedoch unge-rührt an einer beachtlichen Zahl neuer Spiele. Besonders fleißig ist Core, die sechs 3D-Spiele für Playstation und Saturn fertigstellen wollen. Auf **Thunderhawk** und **Shellshock** folgt **Blam** (Seite 16), das "Zombies ate my Neighbours"-ähnliche Geisterabenteuer **Swag Man** und **Tomb**



Cores' "Ninja" kombiniert Beat'em-Up mit Adventure-Elementen



Grafisch gibt DMA's "Grand Theft Auto" noch nicht viel her. Oben seht Ihr die Großstadt-Hetzjagd als PC-Fassung.



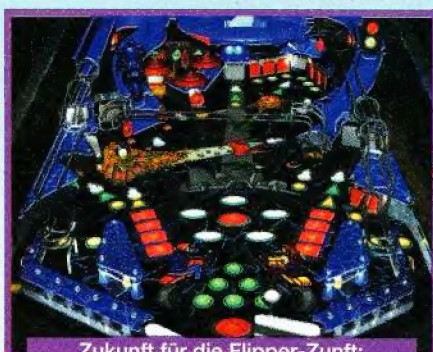
"Ganymede" ist die zweite Rocket-Science-Neuheit, die "bis 1997" für die Playstation angekündigt ist.



Startschuß-Gerangel auf der Playstation: Acht Spieler treten zu U.S. Gold's "Olympic Games" an.



Bei Core spielten wir "Tomb Raider" auf Saturn (Bild) und Playstation.



Zukunft für die Flipper-Zunft: Empire's "Pro Pinball: The Web" spielte sich ausgezeichnet.



Mit "Olympic Soccer" fordert U.S. Gold die etablierte Konkurrenz von EA Sports, Konami & Co. heraus.

FX treffen auf Spielmechanik à la "Streets of Rage". Wir warten gespannt auf die großstädtische Massenschlägerei mit Rowdys in Jeans, Leder und Unterhemd.

DOMARK

Lange Zeit war es still um das Londoner Software-Haus, jetzt nimmt man den 32-Bit-Markt unter Beschuß. Das Highlight im herbstlichen Line-Up ist die Umsetzung von Ian Livingstone's Fantasy-Epos **Deathtrap Dungeon**. Der Meister höchstpersönlich kümmert sich um Spieldesign und Story-Verlauf, die unterirdischen Katakomben werden im 3D-Look präsentiert. Im Verlauf des Action-Rollenspiels begegnet Ihr 55 Rassen, erforscht 16 Levels und freundet Euch mit dem facettenreichen Kampfsystem an: Schwertduelle, Zauberspruch-Attacken, Missiles und Musketen versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe für Playstation- und Saturn-Besitzer. Exklusiv für den Saturn bereitet man die Auto-Schlacht **Crimewave** vor. Das Szenario seht Ihr von schräg oben, acht High-Tech-Vehikel ballern sich durch ebenso viele Kampfarenen. Ob in Downtown, am Strand oder dem Las-Vegas-Strip, nur mutwillige Zerstörung bringt Euch voran.



Wer zerstört die meisten Autos? Materialschlacht in Domark's "Crimewave".

EMPIRE

Der interaktive Comic-Strip **Braindead 13** wurde bereits als Import für die Playstation getestet (siehe MAN!AC 5/96), jetzt erscheint er offiziell für beide 32-Bitter - nur unbelehrbare „Dragon's Lair“-Fetischisten sollte dieses Ereignis begeistern. Dafür könnte die zweite Empire-Neuheit Flipper-Fans in Unruhe versetzen: **Pro Pinball - The Web** sicherte sich als PC-Original hohe Wertungen in der Fachpresse und gefiel auch beim Playstation-Probespiel. Der

Kugellauf ist makellos, die hochauflösende Hintergrundoptik hübsch gerendert und das Multiball-Feature mit bis zu zehn Bällen ein prächtiger Party-Spaß. Über 20 Musik-Tracks von englischen Independent-Rockern und situationsbedingte Sprachausgabe sorgen für die entsprechende Audio-Atmosphäre. „The Web“ soll der Auftakt zu einer Serie von ausgeklügelten und originalgetreuen Flipper-Layouts sein.

FUNSOFT

Der Distributor vereinigt viele Firmen unter seinem Dach, doch für Konsolen-Fans ist hauptsächlich Gremlin interessant (siehe rechts). Daneben entdeckten wir bei Funsoft zwei Konsolen-Neuheiten. Trimarks **The Hive** ist eine vorberechnete Weltraumballerei im Stil von "Rebel Assault" und wirkt in der gezeigten Form weder technisch noch grafisch besonders interessant. Eine echte Überraschung hatte Funsoft jedoch aus Frankreich importiert: Mit **Burning Road** schufen die "Legend"-Entwickler Carlo

Perconti und Lyes Belaidouni eine kaltschnäuzige "Daytona"-Kopie – nicht für Sega Saturn, sondern für die Playstation. Die schnelle, etwas ruppige Grafik erinnert frappant an den Sega-Knüller. Die Entwickler ließen sich nicht bremsen und stopften vier Auto-Varianten (vom Sportwagen bis zum Truck-Monster), unterschiedliche Witterungsbedingungen, Link-Unterstützung und haarsträubende Sprünge auf die CD. Davon abgesehen kopierten sie alles, was den Sega-Renner so unterhaltsam machte: Fünf Sichtperspektiven, Rempelen und Karosserieschäden. Ein Interview und exklusive Bilder gibt's in der nächsten MAN!AC.



"Daytona" auf der Playstation? Das französische "Burning Road" war eine der wenigen ECTS-Überraschungen.

GREMLIN

Nachdem der englische Entwickler bislang auf die Playstation setzte, kommen nun auch Saturn-Besitzer in den Genuß von Gremlin-Spielen. So erwarten wir die pixelgenaue Umsetzung der Brutalo-Action **Loaded**. Das Original wurde

von den MAN!AC-Testern mit 74 Prozent Spielspaß gewürdigt und verkauft weltweit über 250.000 Exemplare. Außerdem erscheint mit **Euro '96** das Saturn-Update des mäßig gelungenen „Actua Soccer“ (in Deutschland "Ran Soccer") für die Playstation. Gremlin hat die Polygon-Grafik weiter verfeinert, einen speziellen EM-Modus samt Original-Stadien-Outfits eingebaut und wollte auch die übrigen Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzen. Die einzige Playstation-Neuheit hebt zur futuristischen 3D-Schlacht über den Wolken ab. **Hard War** beamt Euch in die Jupiter-Umlaufbahn und beschert strategisch angehauchte Missionsvielfalt. In Eurem Moth-Flieger wagt Ihr dramatische Dogfights, könnt aber auch Gebäude inspizieren. Im Lauf der Zeit verdient Ihr richtig Geld, kauft neue Vehikel-Ausrüstungen und qualifiziert Euch für immer schwierigere Aufträge.

Messe-Splitter

... Spiel's nochmal Graftgold: Da das Fassungsvermögen der Entwicklungsfabrik Probe inzwischen erschöpft ist, gab Probe-Boss Fergus McGovern dem Programmierer Andrew "Uridium"

Braybrook den Auftrag, zwei Taito-



Klassiker umzusetzen. Braybrooks Graftgold-Team nimmt sich den 16-Bit-Code zum Vorbild, um

"Bubble Bobble" und "Rainbow Islands" für die Playstation anzupassen. Die Compilation wird durch das weniger bekannte "Liquid Kids" angereichert und von Acclaim vermarktet.



"Euro 96" ist Gremlin's Saturn-Update der Playstation-Kickerei "Actua Soccer"

INTERPLAY

Nach einer unrühmlichen Kette von Ankündigungen und Verspätungen will Interplay 1996 wieder angreifen. So ist die Filmumsetzung **Casper** final für die nächsten Wochen terminiert, das

Final Countdown



Treten zwei menschliche Spieler an, wird der Bildschirm horizontal geteilt.



Neu bei "Ballblazer Champions" sind der Voll-Bild-Modus für Solo-Spieler sowie die Sprungschancen.

2D-Actionspektakel **Aftermath** soll wenig später folgen. Statt der üblichen 3D-Arena wurde auf traditionelle Seitenansicht gesetzt. Als Spezialagent Vix

Messe-Splitter

... Computer-Kunst als Bildschirm-schöner? Nach Auftritten in Techno Clips bereiten die organischen Lebewesen des IBM-Grafikers William Latham nun ihre dritte Mutation vor: Warner Interactive wird in den nächsten Tagen eine CD mit Lathams "Organic Art" für den PC veröffentlichen.

... Noch in diesem Jahr wird Sega einen gewaltigen Vergnügungskomplex in der Londoner Innenstadt einweihen. Auf mehreren Stockwerken und über 100.000 Quadratmetern vergnügen sich die Besucher nicht nur mit den neuesten Spielautomaten und Multi-Player-Installationen, sondern auch mit hydraulischen Rides und 3D-Vorführungen. Über 100 Millionen Mark wird Sega die Spielhalle kosten, weitere Millionen hat der Hersteller soeben für den Kauf von vier europäischen Automaten- und Ride-Firmen angelegt.

... Mit dem Brand im Lager des deutschen Distributors Funsoft sind auch die letzten Jaguars geschmolzen. Laut Vertriebschef Klaus-Peter Kuschke endet damit der Versuch, die Atari-Konsole in Deutschland wiederzubeleben. Funsoft hatte die Konsole und Software vor einem Jahr vom Münchner-Vertrieb Cosmo übernommen.

Sydor seid Ihr auf der Suche nach der ultimativen Waffe Inferno X. Gerenderte High-Tech-Gegner, reichlich Extras, eine Portion Brutalität und der obligatorische Techno-Soundtrack gehören zur Standardausstattung für Saturn- und Playstation-Spieler.

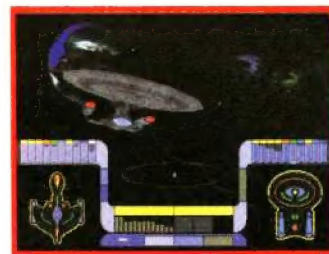
Abseits der Spielewelt gab Interplay-Chef Brian Fargo die Gründung von Interplay Pictures bekannt. Die neue Firma soll sich um Kino- und TV-Produktionen kümmern und greift dabei auf das Arsenal von über 200 Interplay-Titeln zurück. Das dürfte insbesondere die Interplay-Verbündeten Shiny Entertainment freuen: David Perry und seine Crew träumen von einem Computer-Film à la Disney's "Toy Story". Über Ihr neues 32-Bit-Projekt **Wild 9's** ließen die

Wahl-Kalifornier noch nichts verlauten, zur e3-Show im Mai werden erste Infos enthüllt.

LucasArts

Am Stand des deutschen Distributors Softgold wagten sich die 96er-Spiele von LucasArts an die Öffentlichkeit. Gleich 2 davon werden in Köln von Factor 5 inszeniert: **Ballblazer Champions** und **Rebel Assault 2**

erscheinen im Herbst für die Playstation und sind schon recht weit gediehen. Dem Kampf der Rebellen widmen wir auf den Seiten 20 und 21 einen eigenen Bericht, über "Ballblazer" haben wir Euch bereits in früheren Ausgaben detailliert informiert. Den letzten Schliff erhalten die beiden Titel übrigens in den USA, denn die komplette Factor-5-Crew siedelt vom Rhein an die Westküste der USA, in das liebevolle Marin County - nur



Brücke an Playstation: Mit "Generations" wird endlich ein Star-Trek-Abenteuer für die Konsole umgesetzt.

Microprose

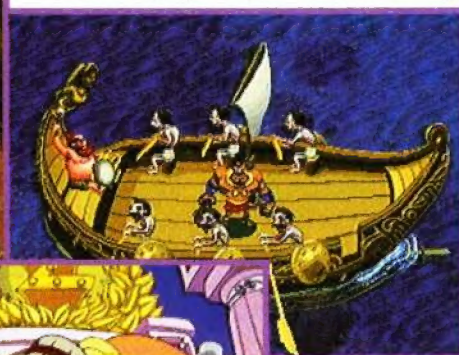
Mit Umsetzungen und Originalentwicklungen stürmt Microprose den Next-Gen-Markt. Über die Action-Fliegerei **Top Gun** und **Gunship** berichten wir ab Seite 26, daneben wird Microprose die Wirtschafts-Simulation **Transport Tycoon** für die Playstation um-

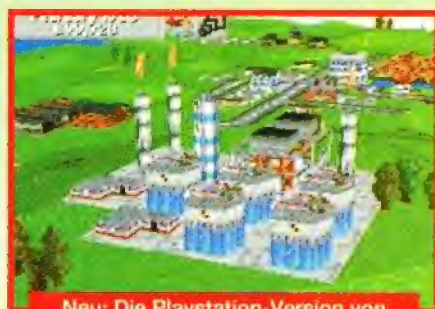
setzen. Gegenüber der PC-Version wurde das Städtebau- und Speditionsspektakel aufgeböhrt, so daß Ihr jetzt auch durch eine 3D-Version Eurer isometrisch angelegten Städte wandern dürft. Eure Ambitionen zum "Transport Tycoon" starten 1930: Mit 100.000 Pfund Kapital wollt Ihr Euch als Jungunternehmer einen Namen machen. Fiese Computergegner, Aktienstürze und Naturkatastrophen rütteln Euer Geschäft

über das Jahrhundert hinweg. Den Enterprise-Fans, die bislang vergeblich auf den 32-Bit-Jungfernflug warten mußten, verspricht Microprose eine



Neu von LucasArts: "Myth Adventures" ist das erste 32-Bit-Spiel der "Zombies ate my Neighbours"-Programmierer.





Neu: Die Playstation-Version von "Transport Tycoon" stellt Eure Welt auf Wunsch in 3D dar.



In der isometrischen Ansicht ist "Transport Tycoon" von der PC-Version kaum zu unterscheiden.



Den meisten Spaß bei Mindscape hatten wir mit den "Supersonic Racers". Im Bild die PC-Version – auf der Playstation sieht's noch wesentlich stärker aus.



Nichts Neues an der Fantasy-Front: Das "Warhammer"-Strategiespiel ist noch in Arbeit.

Umsetzung des Spielfilms **Star Trek Generations**. Im Herbst 1996 werden Captain Picard und sein Vorgänger Kirk auf der Brücke der USS Playstation zusammentreffen, um den bösen Soran in Action-Gefechten, Planeten-Missionen und taktischen Einsätzen zu jagen.

MINDSCAPE

Das perspektivische Action-Blutbad **Steel Harbinger** und das französische 3D-Geschippere **Raven Project** gab's bereits auf früheren Messen zu sehen (beide Titel sind nahezu fertiggestellt), so daß dem kunterbunten Vier-Spieler-Rennspiel **Supersonic Racers** die größte MAN!AC-Aufmerksamkeit zukam. Die Charaktere ("Dr. Diabolic", die Sexbombe Varouka und sechs andere Cartoon-Piloten) erinnern an das französische "Street Racer", die Spielmechanik an den Dauerbrenner "Micro Machines". Die perspektivische Grafik, durch die Ihr Eure Polygon-Schnauferl prügelt, macht jedoch den Unterschied: Die Toon-Fahrzeuge rumpeln als Polygon-Vehikel durch das isometrisch dargestellte Gelände.

PHILIPS

Daß es Philips ernst meint, wenn es um Spiele geht, wurde nicht erst durch den Bomico-Kauf bekannt: Letztes Jahr verkündete der niederländische Elektronik-Multi Partnerschaften mit Entwicklerfirmen rund um den Globus, auf dieser ECTS wurden erste Früchte gezeigt. Der australische Adventure-Spezialist Beam (in den 80er-Jahren durch "The Hobbit", in den 90er Jahren mit "Shadowrun" für das Super Nintendo erfolgreich) hat soeben das 40er-Jahre-Adventure **The Dame is loaded** beendet. Der FMV-Krimi soll ebenso wie das französische **Secret Mission** nicht für Playstation und Saturn, dafür aber für das CDi erscheinen. Der glücklose CD-Spieler wird von Philips weiterhin unterstützt, mit **Project Atlantis** erscheint sogar ein CDi-exklusives 3D-Ballerspiel. Die Spielkonsolen stehen in der Release-Liste auf etwas niedriger Priorität: Von **Down in the Dumps**, dem wichtigsten Spieletitel von Philips, werden definitiv Playstation- und Saturn-Versionen in Englisch, Deutsch und Französisch

angefertigt. Das Adventure um eine ausgeklügelte Sippe von Weltraum-Toons wird "kurz nach" der PC-Version (Oktober) ausgeliefert, derweil Entwickler Haiku zusätzlich die Arbeit an einem Spiel für Sony/Psychosis aufnehmen.

Das futuristische Autorennspiel wird seit Jahren auf jeder Messe herumgezeigt, muß sich aber noch immer mit dem

Arbeitstitel **Demon Driver** begnügen.

Die Playstation- und Saturn-Umsetzungen von "Demon Driver" werden unsicher auf "irgendwann nach dem Ende des Jahres" geschoben.

Hinter dem Entwickler Cranberry Source, verbergen sich alte Gesichter: Spielspaß-Routinier John Ritman arbeitet gleichzeitig an PC- und Konsolenversionen seines **Quintessential Art of Destruction** ("QAD"). Auf MAN!AC online findet Ihr ein Interview mit John und Bilder einiger seiner älteren Spiele. "QAD" ist ein 3D-Actionspiel mit sportlich-taktischem Charakter, für

das Cranberry eine eigene Technik verwendete: Statt Polygone zoomen fein gepixelte Landschaften auf Euch zu, die an Voxel-Schlachtfelder aus "Comanche" erinnern.



The Quintessential Art of Destruction (QAD): Ballerlastige Rettungsmission für Zwei.



Der englische Programmier-Veteran John Ritman ("Head over Heels", "Matchday") entwickelt "QAD" für Philips.



Hat diese Sippe das Zeug zu Multimedia-Stars? Haikus Cartoon-Abenteuer "Down in the Dumps" wird nach dem PC-Debüt auch für Playstation und Saturn umgesetzt.



Das CDi lebt: Neben "Secret Mission" gab's für die Philips-Konsole noch zwei weitere Spiele zu sehen.



Gewitzte Remperei mit gerendertem Spielzeug: Über eine Playstation-Version von "Gearhead" wird nachgedacht.

Ritman übertrug das "Choplifter"-Prinzip in die dritte Dimension, bestreitet aber, den Klassiker gespielt zu haben. Alle Versionen des Zwei-Spieler-Titels, bei dem Ihr Menschen rettet und Aliens bekämpft, sollen 96 erscheinen.

Mit System 3 stellte sich Philips hinter einen weiteren Spielpionier. Die Kampfsportspezialisten ("IK", "Last Ninja") kehren mit **Bloodlust** in die Prügelarena zurück. Neben dem Zwei-Spieler-Duell soll ein "Last Ninja"-Remake für Playstation und Saturn erscheinen. Auch über eine Konsolen-Umsetzung der Spielzeug-Schieberei **Gear Heads** denkt Philips nach. Ihr laßt Blechzauberer, Spielzeugritter und grinsende Bomben aufmarschieren. Einmal aufgezo-



"Smash Court Tennis" für die Playstation orientiert sich optisch und spielerisch am Super-NES-Vorbild.

Der Playstation-Erfinder zeigte seine Spiele und die Produkte der wichtigsten Lizenznehmer auf einer Balustrade über der Messehalle. Für den europäischen Markt aufbereitet wurde **Horned Owl**, das ab September als "Gun Law" verkauft wird. Ebenfalls von Sony Japan kommt **Jumping Flash 2**, die Fortsetzung zu einem 3D-Jump'n Run, das hierzulande etwas unterging. **Motor Toon GP 2** lief auf der ECTS, war aber noch nicht spielbar. Im Comic-



"Starblade" zu viert: In Namcos LD-Umsetzung "Galaxian 3" steuert jeder Bordkanonier ein Fadenkreuz.

SONY

Final Countdown



Mortal Court: In Telstars "CentreCourt" schlagen bis zu vier digitalisierte Tennisspieler auf.

Geflitze wehrt Ihr Euch mit vielfältiger Bordbewaffnung gegen die anderen Cartoon-Piloten.

Als europäische Entwicklungspartner konnte Sony die Firmen Arc, Revolution und Software Creations gewinnen. Während das Playstation-Spiel der Sportspezialisten Arc noch keinen Namen hat, verspricht der PC-Entwickler Revolution ("Beneath A Steel Sky") das Rollenspiel "Broken Sword", Software Creations ("Equinox") wiederum ein 3D-Abenteuer namens **Spiral Saga**. Von keinem der Spiele war auf der ECTS ein Pixel zu sehen.

Sonys japanischer Partner Namco hat inzwischen den Laserdisc-Klassiker **Galaxian 3** auf Playstation-Format zusammengestaucht. In der Spielhalle war die lineare Weltraumballerei ein naher Verwandter von **Starblade Alpha**: Als Bordkanonier kämpft Ihr Euch den Weg durch vorbe-rechnete Asteroidenfelder und feindliche Raumflotten. Bereits spielbar war Namco's Multi-Player-**Smash Court Tennis**, das seine Priorität nicht auf Grafik ("Smash Court" sah kaum besser aus als das gleichnamige Super-Nintendo-Tennis), sondern auf Spielbarkeit legt.

TELSTAR

Bei Telstar spielten wir Tennis mit digitalisierten Sportlern: **CentreCourt Tennis** wird vom Entwickler-Team The Dome für die Playstation entwickelt, bis zu vier Spieler betreten gleichzeitig den Platz. Die Tennis-Cracks sind keine kantigen Polygon-Wesen, sondern basieren auf den fotografierten Bewegungsabläufen realer



Auf der Messe leider noch nicht spielbar: Offroad-Gemetzel "Opposite Lock" für die Playstation.



Dreidimensionale Action und dezente Manager-Elemente: Mit "Onside" zielt Telstar auf denkende Fußball-Fans.

Sportler. Das Software-Haus Elite, Hersteller der **Striker**-Serie, liefert Telstar die Fußball-Simulation **Onside**, die Euch mit Action und dezenten Manager-Elementen zum besten Coach Europas machen möchte. Ebenfalls für die Playstation erscheint die 3DO-Umsetzung **Starfighter 3000**.

VIACOM

Die wichtigsten Titel von Viacom erscheinen leider exklusiv für PCs: Knapp ein halbes Dutzend **Star Trek**-Spiele sind für 1996 angekündigt, noch dementiert man Umsetzungen für Playstation und Saturn. Dafür wagt sich MTVs weibliche Superheldin **Aeon Flux** auf die Sony-Konsole. In einer 360-Grad-Umgebung besteht die Agenten-Lady sechs Echtzeit-Missionen mit jeder Menge Alien-Action. Ebenfalls in 3D, aber diesmal mit



Impressionen aus "The Divide: Enemy within" (oben) und "Death Drome" (unten).

Hilfe eines futuristischen Autos, werden die Gegner in **Death Drome** pulverisiert. Vorgegebene Rennstrecken waren den Designern zu bieder, in den Polygon-Arenen fährt Ihr kreuz und quer durch das Techno-Gelände und peppt im Lauf der Zeit Euer gepanzertes Vehikel auf: **Destruction Derby** im nächsten Jahrtausend. Schließlich gönnt uns Viacom eine kleine Ruhepause und spricht mit **The Divide: Enemies within** die Action-Adventure-Freunde an. Auf's 3D-Ambiente will man dennoch nicht verzichten und beauftragt Euch mit einer Rettungsmission jenseits unserer Galaxie. Ihr seht das Geschehen aus dem Blickwinkel einer dritten Person, erforscht unbekanntes Gelände und müßt mit Feindkontakt rechnen.

ECTS-NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Hersteller	System	Termin
3D Baseball	Crystal Dynamics	PS, SA	3. Quartal
Aftermath	Interplay	PS, SA	2. Quartal
Ballblazer Champions	LucasArts	PS	4. Quartal
Blazing Dragons	Crystal Dynamics	PS, SA	3. Quartal
Bloodlust	System 3/Philips	PS	1997
Braindead 13	Empire	PS, SA	2. Quartal
Broken Sword	Sony	PS	4. Quartal
Burning Road	Softgold	PS	3. Quartal
Casper	Interplay	PS, SA	2. Quartal
Cheesy	Ocean	PS	3. Quartal
Comanche	Novalogic	PS	4. Quartal
Crimewave	Domark	SA	3. Quartal
Death Drome	Viacom	PS	4. Quartal
Deathtrap Dungeon	Domark	PS, SA	4. Quartal
Defcon 5	Millenium/GT	SA	2. Quartal
Demon Driver	Philips	PS, SA	1997
Descent	Interplay	3DO	2. Quartal
Down in the Dumps	Philips	PS, SA	1997
Euro 96	Gremlin	SA	2. Quartal
Exhumed	BMG/Lobotomy	PS, SA	3. Quartal
F1 Grand Prix	Coconuts	PS	3. Quartal
Fighting	Core	PS	4. Quartal
Firo & Klawd	BMG	PS, SA	4. Quartal
Formula 1	Psygnosis	PS	3. Quartal
Galaxian 3	Namco	PS	3. Quartal
Ganymede	Rocket Science	PS	1997
Grand Theft Auto	DMA	PS, SA	4. Quartal
Gun Law	Sony	PS	3. Quartal
Gunship	Microprose	PS	3. Quartal
Hardwar	Gremlin	PS	4. Quartal
Hexen	id Software	PS, SA	3. Quartal

Titel	Hersteller	System	Termin
Hive, The	Trimark/Funsoft	PS	4. Quartal
Indy Car Racing	Papyrus/Sierra	PS	4. Quartal
International Moto-X	Warner	PS	3. Quartal
Jewels of the Oracle	Sunsoft	PS, SA	3. Quartal
Jumping Flash 2	Sony	PS	3. Quartal
King of Bowling	Coconuts	PS	2. Quartal
Last Dynasty	Sierra	PS	4. Quartal
Legacy of Kain	BMG/Crystal Dynamics	PS, SA	4. Quartal
Lemmings Platform	Psygnosis	PS	3. Quartal
Loaded	Gremlin	SA	2. Quartal
Major League Soccer	BMG/Z-Axis	PS, SA	1997
Marvel 2099	Mindscape	PS	1997
Mayhem	Mirage	PS, SA	3. Quartal
MTV's Aeon Flux	Viacom	PS	4. Quartal
Myth Adventures	LucasArts	PS, SA	3. Quartal
Nascar Racing	Papyrus/Sierra	PS	4. Quartal
NBA Hangtime	Williams	PS, SA	4. Quartal
Necrodome	Mindscape	PS	4. Quartal
Ninja	Core	PS, SA	4. Quartal
Offensive	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Olympic Games	U.S. Gold	PS, SA, 3DO	3. Quartal
Olympic Soccer	U.S. Gold	PS, SA, 3DO	2. Quartal
Open Ice Hockey	Williams	PS, SA	4. Quartal
Opposite Lock	Telstar	PS	4. Quartal
Pandemonium	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Pete Sampras Tennis	Codemasters	PS	2. Quartal
Po'ed	Warner	PS	2. Quartal
Power Soccer	Psygnosis	PS	2. Quartal
Pro Pinball	Empire	PS, SA	2. Quartal
QAD	Philips	PS, SA	4. Quartal

Titel	Hersteller	System	Termin
Quake	id Software	PS, SA	4. Quartal
Raging Sky	Asmik/Sony	PS	2. Quartal
Rebel Assault 2	LucasArts	PS	4. Quartal
Return Fire	Warner	PS, SA	2. Quartal
Rocket Jockey	Rocket Science	PS	1997
Sentient	Psygnosis	PS	3. Quartal
Slam'n Jam 96	Crystal Dynamics	PS, SA	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco/Sony	PS	4. Quartal
Spiral Saga	Sony	PS	1997
Star Control 3	Legend/Warner	PS, SA	4. Quartal
Star Trek Generations	Microprose	PS	4. Quartal
Starwinder	Mindscape	PS	3. Quartal
Super Casino Special	Coconuts	PS	2. Quartal
Swagman	Core	PS, SA	3. Quartal
Taito-Compilation	Probe/Acclaim	PS	4. Quartal
Team 47 Goman	Coconuts	PS	2. Quartal
The Divide	Viacom	PS	k.A.
Enemies within			
The Last Ninja	Philips	PS, SA	1997
Tomb Raider	Core	PS, SA	4. Quartal
Top Gun	Microprose	PS	3. Quartal
Transport Tycoon	Microprose	PS	2. Quartal
Tunnel B1	Ocean	PS, SA	3. Quartal
Varuna's Forces	Coconuts	PS	2. Quartal
Viper	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Virtual Gallop	Sunsoft	PS	3. Quartal
Virtual Golf	Core	PS, SA	2. Quartal
War Gods	Williams	PS, SA	4. Quartal
Warhammer	Mindscape	PS	3. Quartal
Gehörnte Ratte			
Williams Arcade	GT	PS	2. Quartal

WARNER

Nach aktuellen Informationen nennt sich die Spiele-Abteilung des Medienkonzerns Time Warner nun "Warner Interactive International" und hält ein halbes Dutzend Playstation- und

Saturn-Spiele für Euch bereit. Militäristen mit Grips und Reflexen freuen sich über eine pixelgenaue Umsetzung der 3DO-Feldzüge von **Return Fire**. Ebenfalls noch dieses Jahr soll "Po'ed" für die Playstation erscheinen. Neu ist **International Moto-X**, eine Motor-

rad-Rally von Graftgold. Allein oder via Split-Screen zu zweit staubt Ihr über 30 Strecken auf vier Kontinenten. Wer genügend Schlamm geschluckt hat und jede Biegung auswendig kennt, bastelt mit dem Streckeneditor neue Off-Road-Kurse.

Anmerkungen:
PS: Playstation.
SA: Saturn.
 Die Erscheinungs-
 termine beziehen
 sich auf die geplante
 Veröffentlichung in
 Deutschland bzw.
 Europa.
 Arbeitstitel sind kur-
 siv gedruckt.

CyberSpace 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
 Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. **SV 1102**
DM 49,95*



SV 460 SUPER PAD
 Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer
DM 39,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
 Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. **SV 439**

Auch für SNES unter Art.-Nr. **SV 339**

SV 462 ECLIPSE STICK
 Top-Konsole für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 79,95*



Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
 SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
 Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC Import & Export AG
 Baggastel 48 · CH-9475 Sevelen
 Tel. 081/7852960 · Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
 Letzestraße 32a · A-6807 Feldkirch
 Tel. 05522/1675 · Fax 05522/71674

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Adidas Power Soccer (PS)



Pinocchio (SN)



Kirby's Dream Course (SN)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel
für sagenhafte 499,-

(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Scartkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

SEGA SATURN GRÜNDGERÄT	499,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; inkl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	
6 PLAYER ADAPTER	59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB)	109,-
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	329,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ACTION REPLAY SAT.	99,-
UNIVERSAL ADAPTER	44,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
3-D LEMMINGS (MAI)	89,-
3-D PITFALL	89,-
AFTERMATH	99,-
ALIEN TRILOGY (JUNI)	99,-
BAKU BAKU ANIMAL	69,-
BLACKFIRE	99,-
BLAZING DRAGONS (JUNI)	94,-
BUG	99,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
CYBERIA	99,-
CYBER SPEEDWAY	89,-
D	89,-
DAYTONA USA	109,-

DEADLY SKIES	99,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DISCWORLD	89,-
ENDORFUN	89,-
EURO 96 SOCCER (MAI)	89,-
FRANK THOMAS BIG HURT	89,-
FIFA SOCCER 96	89,-
F1 CHALLENGE	109,-
GALAXY FIGHT	99,-
GEX	99,-
GOLDEN AXE DUEL	89,-
GUARDIAN HEROES (JUNI)	89,-
HEBEREKES POPOITTO	89,-
HYPERBLADE	99,-
IMPACT RACING	89,-
JEWELS OF THE ORACLE	99,-
LEMMINGS 3D (JUNI)	89,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119,-
MYSTARIA - R. OF LORE	109,-
NBA ACTION BASKETBALL	99,-
NEED FOR SPEED (JUNI)	89,-
NIGHT WARRIORS (MAI)	104,-
NFL QUARTER. CLUB 96	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
PANZER DRAGON 2 (MAI)	99,-
PANZER GENERAL (JUNI)	89,-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
POWER PLAY HOCKEY (JUNI)	89,-
PRIMAL RAGE (MAI/JUNI)	89,-
PRO PINBALL THE WEB	89,-
RAVEN PROJECT	89,-
RAW PURSUIT (JUNI)	89,-
RETURN FIRE (MAI)	89,-
RETURN TO ZORK (MAI/JUNI)	99,-
REVOLUTION X	89,-
RISE 2: THE RES.	89,-
ROAD RASH (JUNI)	99,-
ROCK'N'ROLL RACING 2	99,-
SEGA TENNIS (MAI/JUNI)	99,-

SHOCKWAVE ASSAULT (MAI)	99,-
SHINING WISDOM (JUNI)	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89,-
SLAM'N'JAM	99,-
SPACE HULK (MAI)	99,-
SPOT 3 (MAI)	89,-
SPYCAST	99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99,-
STREET RACER	89,-
THE HORDE (MAI)	99,-
THEME PARK	89,-
TILT (JUNI)	89,-
TITAN WARS	99,-
TOHSHINDEN REMIX	99,-
THUNDERHAWK 2	104,-
TRUE PINBALL	99,-
VICTORY BOXING	94,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	139,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VALORA VALLEY GOLF	89,-
VIRTUA GOLF (MAI)	89,-
VR BASEBALL	99,-
WATERWORLD ACTION	94,-
WIPE OUT	89,-
WORLD SERIES BASEBALL	94,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA (JUNI)	99,-
XMEN	99,-
ZORK NEMESIS	99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	549,-
ACTION REPLAY PRO	109,-
ANTENNENKABEL	49,-
MEMORY CARD	49,-
neGcon CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	159,-

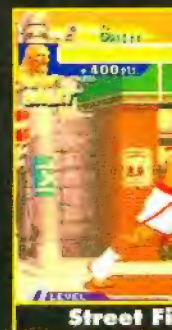
0931 /



NHL Face Off (PS)



Toshinden 2 (PS)



Street F

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei York (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Läden: Preisänderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. *Ladenpreise können abweichen.

A-TRAIN (MAI)	99,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER	99,-
AGILE WARRIOR	89,-
AIR COMBAT	89,-
ASSAULT RIGS	89,-
BEYOND THE BEYOND (MAI)	99,-
BUBSY 3 (MAI)	89,-
CHAOS CONTROL	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRONICLES OF SWORD	99,-
CYBERIA	99,-
CYBERSPEED	89,-
D	89,-
DARKSTALKERS (JUNI)	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2 (JUNI)	89,-
ENDORFUN	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	99,-
FADE TO BLACK (ENDE JUNI)	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
FIFA SOCCER 96	89,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GAME DAY (FOOTB., MAI)	99,-
GEX	99,-
HARDBALL 5	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	99,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
LEMMINGS 3D	89,-
LONE SOLDIER	89,-
MUSEUM PIECE 1	99,-
MYST	94,-
NBA LIVE 96 (MAI)	99,-
NFL QUARTERBACK CLUB	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	99,-
NOVASTORM	99,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PHILOSOMA	89,-
PO'ED	89,-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAIDEN PROJECT	89,-
RAN SOCCER	89,-
RAVEN PROJECT	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE (MAI)	89,-
RETURN TO ZORK (MAI)	89,-
REVOLUTION X	99,-
RESIDENT EVIL (JUNI)	89,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REV.	99,-
RISE 2: THE RESURRECTION	89,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	99,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-
SILVERLOAD (MAI)	99,-
SIM CITY 2000 KMPL. DT. (JUNI)	99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89,-
SLAM'N'JAM (MAI)	89,-
SLAYER (JUNI)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99,-
STREETRACER	99,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99,-

TEKKEN	99,-
TENNIS (MAI)	99,-
TILT (JUNI)	89,-
TOSHINDEN 2 (JUNI)	99,-
TOTAL NBA 96	99,-
TRUE PINBALL	99,-
VIEWPOINT (MAI)	89,-
VIRTUAL GOLF (MAI)	89,-
VIRTUAL SNOOKER	99,-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	99,-
WIPE OUT	99,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99,-
WORMS	89,-
XCOM	89,-
X-MEN (JUNI)	89,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169,-
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET	239,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
BUGS BUNNY (MAI)	69,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
EARTH WORM JIM II	114,-
FIFA SOCCER 96	99,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	89,-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109,-
SCHLUMPF	99,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
TOY STORY	99,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS	109,-
X-PERTS	109,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BREATH OF FIRE 2	129,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
EARTH WORM JIM II	114,-
FIFA SOCCER 96	114,-
FINAL FIGHT 3	109,-
IMPOSSIBLE MISSION (JUNI)	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE (APR)	89,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MEGAMAN X 3	99,-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129,-
PAC MAN 2	99,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
SECRET OF EVERMORE	109,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129,-
WWF WREST. ARCADE	114,-
WORMS (JULI)	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	109,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	79,-
HANG ON GP 96	89,-
MAGIC CARPET	79,-
MYST	79,-
PANZER DRAGOON	79,-
PARODIUS DELUXE	79,-
RAYMAN	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHINOBI X	79,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	89,-
CRITICOM	79,-
GOAL STORM	79,-
HEBEREKES POPOITTO	79,-
JUPITER STRIKE	69,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEY'S WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	89,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
THUNDERHAWK 2	89,-
WING COMMANDER 3	94,-

Mega Drive

ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
COMIX ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79,-
DUNE 2	59,-
DYNAMITE HEADY	29,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	59,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
POWER RANGERS THE MOVIE	79,-
SOLER	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69,-
TINT TOONS ADV.	29,-
TOE JAM & EARL 2	49,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
HEBEREKES POPOITTO	69,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	59,-
THEME PARK	99,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
CHUCK ROCK 2	19,-
DUNE	19,-
FINAL FIGHT	19,-
FORMULA ONE W. CH.	39,-
SHINING FORCE	49,-
SOULSTAR	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-
WONDERDOG	19,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!!
KNUCKLES CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD,
MOTHERBASE, SPACE HARRIER PERFECT,
STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT,
VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA
RACING ARCADE

Game Gear

DYNAMITE HEADY	19,-
ECCO 2	19,-
MICKEY MOUSE 3	39,-
MICRO MACHINES 2	59,-
SONIC TRIPLE TROUBLE	59,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77**

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



Street Fighter Alpha (PS, SA)



Alien Trilogy (PS, SA)



Sega Rally (Saturn)



Shellshock (PS)



Ridge Racer Revolution (PS)

CYBER-VIRUS



Bombenflug mit apokalyptischem Kurs: Der tödliche "Machinehead"-Virus wuchert über die Erde. Core Design katapultiert Euch mit einem Bombengleiter mitten ins Polygon-Inferno.



Schöne Zukunft: In der "Machinehead"-Schlacke stecken etliche Trümmer. Hier zeichnet sich eine gigantische Flugzeug-Silhouette gegen den rauchverhangenen Himmel ab.



Düstere Zeiten für Videospielfreaks: Aus dem heimischen Flimmerkasten sickert schmieriger Sirup, auch Daddy und der wuschlige Schoßköter verschwinden beim Glotzen unter der dickflüssigen Pampe. Die

Bevölkerung ist verzweifelt: Schon wenige Minuten TV-Genuß können das komplette Wohnviertel in eine postapokalyptische Wüstenei verwandeln. Bevor sich der ganze Planet in eine Kloake verwandelt und die letzten Fernsehbegeisterten gelyncht werden, will die Forscherin Kimberly Stride dem ominösen "Machinehead"-Virus auf die Schliche kommen. Ihr sagt dem Machinehead-Erfinder Tony Defresco den Kampf an und zischt als gerenderte Cyber-

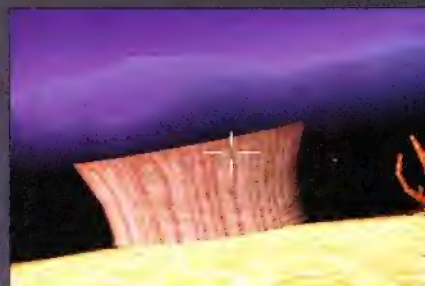
Schönheit Kimberly mit einem explosiven Geschoß durch die verwüsteten Städte: Bevor Kimberly ihre Geheimwaffe einsetzen konnte, wurde Assistent Orville vom Virus befallen. Der durchgedrehte Laborant fesselte seine Chefin kurzerhand auf die Bombe und funktionierte das Geschoß zum blitzschnellen Antigrav-Vehikel um. Jetzt flimmert Orvilles irrsinnige Fratzte in gerenderten Zwischensequenzen



Endlich gefunden: Kimberley hat den Eingang zum Reaktor-Labyrinth aufgestöbert.



Nur die Bewässerungsanlage der "Machinehead"-Reaktoren stehen noch: Ihr hüpf von Kanal zu Kanal.



Atomare Katastrophe vorprogrammiert: Auf dem schlammigen Grund kommt der Atomreaktor ins Rutschen.

Selten haben Action-Fans schönere Explosionen genossen: Nach jedem Treffer bewundert Ihr ein gleißendes Flammeninferno samt Lichtbrechung.

Waffensammler kommen in "Blam" auf ihre Kosten: Wer findet die stärksten Lenkraketen?

Das organische Viren-Zentrum besteht aus drei rotierenden Elementen und verschießt transparente Lichtstrahlen.

Im Labyrinth unter der zerstörten Stadt findet Ihr einen der riesigen Virus-Generatoren.

den 360-Grad geräumigen Bewegungsradius ihres Gleiters unter Kontrolle, werdet Ihr

über den Bombenmonitor und beschreibt die nächste Mission. Während Kimberley über zerschmolzene Häuserblocks, Sanddünen und etliche Autowracks zum nächsten Virus-Reaktor zischt, hetzt Euch der "Machinehead"-Erfinder seine Blechschergen auf den Hals: Der fiese Tony Defresco hat die "Machinehead"-Generatoren unter den verwüsteten Städten versteckt, auf der Planetenoberfläche verbreiten die Robot-Insekten des Wahnsinnigen Angst und Schrecken. Kaum hat Kimberley

von stählernen Spinnen und anderen Metall-Insektoiden überrollt. Ihr reißt das Steuer herum und rast zur Deckung in den nächsten Canyon. Wenn das Dosen-Getier um die Ecke biegt, eröffnet Ihr mit transparenten Suchgeschossen oder Maschinenkanone das Feuer und zischt nach einer kurzen Feuersalve über den nächsten Hügel in Deckung. Anstatt Euch auf einen Kurs festzulegen und Eure Ausweichmöglichkeit auf trüges Herumschlenkern zu beschränken, hält sich Cores "Machinehead"-Team mit 360-

Grad-Steuerung und Gleitersprüngen an die "Magic Carpet"-Tradition: Dr. Stride genießt optimale Bewegungsfreiheit und kann ihre Gegner nach eigenem Gutdünken ausmanövrieren. Entgegen dem mittlerweile angestaubten EA-Tepich wartet "Blam-Machinehead" als zeitgemäßer Action-Reißer mit spektakulären Lichteffekten und einer rasend schnellen 3D-Engine auf. Playstation-Piloten merken sich "Blam" für Juni vor. *rb*

Die Lichtbojen führen Kimberley mit transparentem Leuchtfener ins "Machinehead"-Labyrinth.

In Schutzanzüge gehüllt fliehen die überlebenden Menschen um eine Feuerpause.

MACHINEHEAD

Action-Held wider Willen: Eigentlich ist Dr. Stride überzeugte Pazifistin. Die Forscherin und ihr Assistent Orville werkeln in einem ausrangierten Atombunker an der Vernichtung

des "Machineheads" und wollen die Welt mit einem sauberen Atomschlag retten. Kurz bevor Kimberley die Steuereinheit der Bombe mit ihren Gehirnwellen koordinieren kann, wird Orville vom Virus befallen und dreht durch. Der rasende Laborant schlägt seine Vorgesetzte mit einem Schraubenschlüssel nieder und fesselt die hilflose Dr. Stride auf ihre eigene Bombe. Das Render-Intro zeigt Kimberley bei ihren letzten Berechnungen vor dem Unfall: Anschließend seht Ihr die verzweifelte Wissenschaftlerin an den Bomben-Gleiter gekettet. Das Explosiv-Gefährt und seine Pilotin werden mit einer Heberampe durch einen Lastenschacht gehievt, an der Oberfläche katapultiert Orville das Vehikel mitten ins Herz des "Machinehead"-Chaos. Im schizophrenen Orville kämpft indes ein letzter Funke Menschlichkeit gegen den übermächtigen Virus.

In der Falle: Nach Stunden der Bewußtlosigkeit kommt Kimberley auf der Bombe wieder zu sich.

Verspätung hin, Verzögerung her: Ein rundum erneuerter Mario wird den Nintendo-64-Start begleiten.

Soeben haben Miyamoto & Co ein paar neue Levels fertiggestellt.

MARIO IM ANMARSCH

NEUES

MOBILIAR FÜR MARIO

Spiegeln, Spiegeln an der Wand: Dieses Foto zeigt einen erstaunten Mario vor der ersten 100% reflektierenden Spiegelfläche der Konsolenwelt. Welche spielerische Wirkung dieses Feature für Mario-Fans haben wird, läßt sich aus dem Bildschirmfoto leider nicht ersehen. Darunter betrachtet Mario ein Aquarium, das in die Wand eingelassen ist – sein 64-Bit-Schloß ist luxuriös ausgestattet.



IN DER WÜSTE

Die Ruinenstadt ist ein weiterer Level, den es im Winter 1995 noch nicht zu sehen gab. Zwischen den malerischen Pyramiden liegen tückische Treibsandstrudel, eine Gefahr, der sich Mario zum ersten Mal stellen muß. Mit schwebenden Steinquadern hat der Klempner hingegen schon Erfahrung.



FABELWESEN IN 3D

Neben der fröhlichen (aber sicherlich nicht ungefährlichen) Kaktus-Schlange fällt uns auf dem Bild oben die neugestaltete Status-Leiste auf: Wie ihr seht, wurde die Power-Anzeige inzwischen in einen hölzernen Mario-Rahmen eingefäßt.



MARIO DER GRABRÄUBER

Mario ist in das Innere des Grabmals vorgedrungen – und wird prompt von einer bissigen Walze ins Visier genommen. Ob Euer Held den Ausgang findet und das Tageslicht lebendig wieder sieht?



Mario schwebt auf einem fliegenden Teppich über den Regenbogen. Dieses Bild macht Lust auf mehr: Welche Schätze warten am anderen Ende?

TOLLKÜHNE MÄNNER IN FLIEGENDEN POLYGONEN

Auch an "Pilotwings 64" wird mit Hochdruck gearbeitet, schließlich soll die pazifistische Fliegerei ebenfalls im Juni ausgeliefert werden. Daß ein amerikanisches Team und nicht japanische Nintendo-Programmierer unter Shigeru Miyamotos Leitung an "Pilotwings 64" arbeiten, merkt man der Grafik an: Neben dem Space Shuttle aus den frühen Demos, ragt plötzlich auch eine Freiheitsstatue dem verblüfften Flieger entgegen. Besonders gelungen finden wir die

Stadtszene auf dem zweiten Bild von unten: Landet Ihr inmitten des Rummelplatzes, könnt Ihr sogar die Pferdchen des Karussells erkennen. Ebenfalls neu ist der düstere Canyon-Level, den Ihr auf dieses dem Bild ganz Bild beweist: links oben

Alte Feindschaft seht. Neben dem Schildkröten-Endgegner, den wir Euch in MANIAC 2/96 vorstellten, werden auch dessen kleine Gefolgsleute Jagd auf den dreidimensionalen Mario machen. Den grimmigen Knirps links konnten unsere Mario-Spezialisten noch nicht eindeutig zuordnen.

EINGESCHNEIT!

Miyamoto und sein Team haben den Winter-Level inzwischen zu einer wahren Eishölle umfunktioniert. Ihr rutscht enge Steige entlang und werdet dabei von Schneebällen verfolgt. Später erklettert Ihr im Schneegestöber eine schwankende Hängebrücke. Schaut besser nicht hinab – es sei denn, Ihr seid schwindelfrei. Auch während der Gondelfahrt lauert die eisige Gefahr.

Seit der Shoshinkai-Messe im letzten Herbst, als Nintendo auf einen Schlag die Nintendo-64-Hardware und alle japanischen Projekte demonstrierte, herrschte Funkstille um die neue Wunderkonsole. Lediglich Third-Party-Lizenznehmer Acclaim trat vor ein paar Wochen mit seinen Bewegungsstudien zu "Turok" an die Öffentlichkeit. Alle

anderen Spiele galten plötzlich wieder als Top-Secret. Die Verschiebung des Nintendo-64-Releases auf Juni (in Japan) und die daraus resultierende Unruhe unter den Nintendo-Partnern und Konkurrenten zwang den Marktführer nun zu einem erneuten PR-

Schub. Zu den beiden ersten Nintendo-64-Spielen "Mario 64" und "Pilotwings 64" zeigte Nintendo kürzlich neue Levels, Charaktere und Grafiken. Auf dieser Doppelseite nehmen wir die Optiken unter die Lupe. wi

IN DER GRUSELVILLA

Auch das Geisterschloß ist inzwischen komplett möbliert. Zwischen edler Holzvertäfelung lauern die transparenten Feinde, im Keller ein metallischer Mario-Doppelgänger. Was die glänzende Gestalt von Euch will, konnten wir leider nicht herausfinden.

ANGRIFF DER KILLER-KUGELN

In diesem Level versuchen lebende Kanonenkugeln Mario plattzumachen. Während gefräßige Exemplare der kugelligen Monstergattung mit gefletschten Zähnen dem Klempner auf den Fersen sind, bewachen andere gruppchenweise bestimmte Levelpassagen. Am Schluß trifft Mario auf den König der Kugeln – wie Ihr seht, kennt unser Held auch gegenüber großen Gegnern keine Berührungsängste.



DARK EMPIRE



Darth Vaders Victory-Zerstörer trudelt manövrierfähig auf die Planetenatmosphäre zu.



Gehört zu Starwars wie der Tie-Fighter zum X-Wing: Die Jagd durchs Asteroidenfeld.



Schmiedet mal wieder finstere Pläne gegen die Allianz: Lord Darth Vader.



Tie-Fighter-Schlacht in verwinkelten Sandsteinmassiven: Trotz Polygon-Technik sind die detaillierten Schiffe kaum vom FMV-Original zu unterscheiden.



Für ambitionierte Piloten die optimale Herausforderung: Mit der Cockpit-Perspektive mitten ins imperiale Laser-Inferno.

Factor 5 schlägt zurück:
Die Kölner setzen *"Rebel Assault"* für die Playstation um und motzen den PC-Knaller mit Sony-gerechten Effekten auf. MAN!AC schwingt sich in den X-Wing.

Vor knapp drei Jahren stand man in der Softwarebranche dem CD-Medium noch skeptisch gegenüber: Die günstigen Single-Speed-Laufwerke waren für aufwendige Spiele zu langsam, die flotteren Double-Speeder galten als überteuerter Luxus. Erst als Tausende begeisterter "Star Wars"-Fans die Läden stürmten und den

CD-ROM-

COCKPIT-REVOLTE

Im Playstation-"Rebel Assault" sind Eure Gegner dank Polygon-Natur cleverer und flexibler als im PC-Original, außerdem protzen Factor 5 mit einer Zusatzoption: Während



Volle Kraft: Mit dem correalanischen Frachter durch ein Tunnelsystem.

FMV-Raumschiffe die Cockpitsicht bevorzugten, ermöglichen berechnete Jäger einen Perspektivenwechsel: Wer aus der Kanzel-Ansicht die Abmessungen seines Schiffes nicht einschätzen kann, wechselt wie in Nintendos "Star Wing" vom Cockpit in die Außenperspektive. Ihr betrachtet Euren Polygon-Raumer von hinten und könnt Größe sowie Manövrierfähigkeit besser einschätzen. Wer mit vollen Impulstriebwerken durch ein unterirdisches Gangsystem oder die Wartungskorridore einer Raumstation rast, weiß erhöhtes Steuergeschick zu schätzen: Ein Schlenker zuviel, und schon zerschellt Ihr an der Tunnelwand.



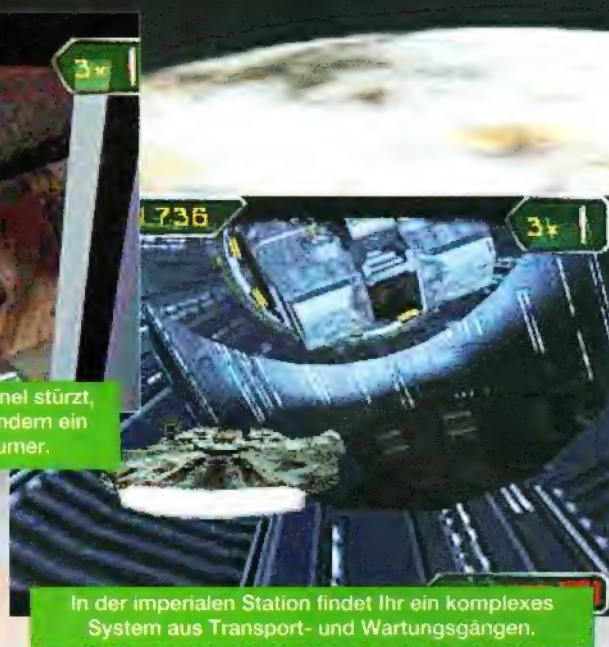
Im Cockpit sind die Tunnel-Abstände schwerer einzuschätzen.

Bestand plünderten, war die CD als Spiele-Medium akzeptiert. Grund der CD-Euphorie: Als Software-Abteilung des "Star Wars"-Schöpfers publizierte LucasArts mit der FMV-Ballerei "Rebel Assault" den ersten

Titel, für den die Investition in ein Laufwerk lohnte. Entgegen dem trägen Adventure "7th Guest" wurde gigantisch präsentierte Non-stop-Action geboten, den mageren Spiel-

gehalt des gradlinigen Action-Titels verzieh der "Star Wars"-Fan angesichts toller Render-Optik und dröhnendem Film-Soundtrack gerne.





Fast drei Jahre nach dem revolutionären Verkaufserfolg steht endlich der zweite X-Wing startbereit im Hangar.

Kaum hat die Allianz des Todesstern zerstört, spielt Lord Vader schon seinen nächsten Trumpf aus. Der düstere Jedi-Meister sammelt seine Flottenverbände für eine Großoffensive und traktiert die Rebellen mit einer Geheimwaffe. Während PC-Besitzer schon seit einem Vierteljahr die Tie-Jäger durchs All hetzen, dürfen ab Spätsommer auch Playstation-Besitzer gegen das böse Imperium fliegen. Verantwortlich für die Umsetzung ist das deutsche Entwicklungsteam Factor 5. Während 3DO-Version und Mega-CD-Adaption vom ersten Teil an verpixelter Ruckeloptik und schludriger Pad-Abfrage kranken, soll "Rebel Assault 2" gegenüber der PC-Version mit hardwaregerechten Effekten aufgemotzt werden: Wie im Vorgänger rast Euer Rebellen-schiff durch gerenderte FMV-Hintergründe und nimmt feindliche Jäger aufs Korn. Während auf dem PC jeder Gegner als separate FMV-Lage über den Hintergrund gelegt wurde, setzt Factor 5 Polygonschiffe ein. 3D-Kontrahenten und Rebellenflitzer verstoßen als rechenintensive Echtzeit-Schiffe zwar gegen die "Rebel Assault"-Tradition, sind aber um einiges pfiffiger als ihre FMV-Kollegen: Anstatt wie die



stupiden PC-Gegner immer dieselben Kurse abzufliegen, reagieren die Playstation-Jäger auf Eure Aktionen und wählen unterschiedliche Anflugwinkel. Egal ob Speederbike, Correllianischer Schrottrichter oder imperiales Kommandoschiff, die Kölner Profi-Programmierer haben sämtliche FMV-Layer gegen Polygon-Objekte ausgetauscht. Wer um die edle Render-Optik des PC-Vorbilds bangt, darf aufatmen: Die auf ILM-Rechnern gerenderten Hintergründe wurden eins zu eins für die Playstation-Umsetzung übernommen. Ihr rast wie in "Rebel Assault" durch zerklüftete Render-Canyons, manövriert Euer Schiff durch einen Asteroiden-Hagel, braust durch imperiale Schächte und zischt mit dem Speederbike durch den Dschungel eines Waldmondes. Dank FMV-Einspielung kann man sich ganz auf die komplexen 3D-Objekte konzentrieren: Weil Eure Playstation keine aufwendigen Echtzeit-Hintergründe berechnen muß, fallen die Polygonflitzer mit

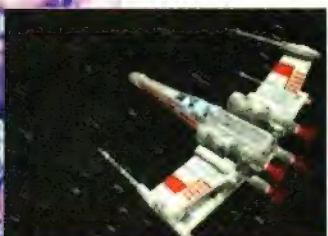
filigranen Texturen und komplexem 3D-Gerüst wesentlich detaillierter als in anderen 3D-Shootern aus.

Der Schußwechsel mit imperialen Sturmtruppen wurde als einziger Level ohne drastische Änderungen auf die Konsole transferiert: Wie auf dem PC

stürmen vorberechnete Soldaten hinter Korridor-Winkeln und Kistenverschlängen hervor, auch Laserfeuer und Helldensprite wurden auf dem Großrechner konstruiert. Wie in der Eisplanentenschlacht in "Rebel Assault" stürmt Euer Rebell in einen imperialen Stützpunkt und mischt seine schneeweißen Gegner in "Virtua Cop"-Manier auf:

Wer eine Sony-Light-Gun besitzt, stößt das Zubehör in den zweiten Joyport und nietet seine Gegner mit der Knarre um. Wie die Zwischensequenzen bestechen Render-Optik und vorberechnete Gegner mit scharfer FMV-Qualität. Während in den Spielszenarien Computer-Akteure über die Mattscheibe turnen, wurden für die Level-Intros Schauspieler verpflichtet: Anstatt die Filmvorlage ans Messer zu liefern, wurden neue Star-Wars-Szenen gedreht. Die Schauspieler bewegen sich wie in "Wing Commander 3" vor berechneten Kulissen, nur Zubehör wie X-Wing-Cockpits oder Schaltpulte wurden der Requisitenkammer entliehen.

Laut Factor 5 können sich Star-Wars-Fanatiker und Action-Spieler den Titel für den Spätsommer vormerken. Während sich in der letzten Zeit halberzige PC-Umsetzungen häufen, darf man bei "Rebel Assault 2" wieder auf eine hochwertige Konvertierung hoffen. Wie warten gespannt auf eine Grafikkorgie der Sonderklasse. *rb*



Kinoreife FMV-Zwischenspanne und brachialer John-Williams-Score: Sämtliche Filmsequenzen wurden an die Hardware-Möglichkeiten der Playstation angepaßt und sehen deutlich besser aus als im PC-Vorbild. Sogar den "Star Wars"-Soundtrack von John Williams hat Factor 5 neu abgemischt.





PSYGNOSIS

Für die zweite Jahreshälfte brütet die Psygnosis-Eule frischen Nachwuchs aus: Wir präsentieren die potentiellen Playstation-Hits '96.

Name: *Lemmings*
Termin: *September '96*
Genre: *Jump'n'Run*



Die Lemmings in ihrem ersten Jump'n'Run. Hinter der opulenten Grafik stecken die Macher des 16-Bit-Spiels "Flink".

Nach zweidimensionalen Puzzle-Exkursen und einem 3D-Denkabenteuer will die wuschelhaarige "Lemmings"-Sippe nun im Jump'n'Run-Genre Fuß fassen. Dabei hilft ihnen das österreichisch/skandinavische Programmiererteam, das bereits das Mega-Drive-Hüpfspiel "Flink" inszenierte. Der böse Ed hat die Lemmings-Welt unterjocht und die naiven Nager geknechtet. Während die Sippschaft sturheil auf den Abgrund zumarschert, faßt sich Ober-Lemming Sir Lummo ein Herz: Der wackere Lemming packt seinen Zauberstab, hüpfert durch ein märchenhaftes Jump'n'Run und heizt seinen

Gegnern mit Zaubersprüchen und Drehattacken ein. Trotz Hüpf-Mission kann er seine Wur-



Lemming-Zauberer Sir-Lummo faßt sich ein Herz und bekämpft das Böse.

zeln nicht verleugnen: Euer Nager stolpert über Rätsel-Einlagen oder vertrackte 3D-Hintergründe.



Das Hauptaugenmerk liegt auf traditionellen Hüpf-Elementen, trotzdem knackt Euer Held vereinzelt Puzzles.

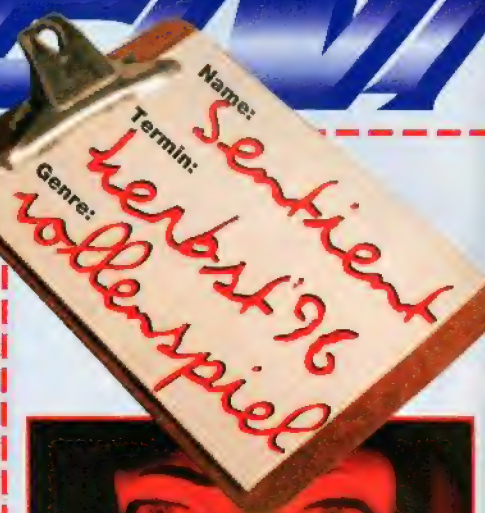
1 995 setzt Psygnosis mit hochkarätigen Titeln wie "Wipe Out" und "Destruction Derby" technische Maßstäbe für Playstation-Software. Mittlerweile hat sich der englische Entwick-

ler zum Rückgrat für Sonys Konsolen-Hardware gemauert, auch 1996 will man mit einem Dutzend Titeln das Playstation-Angebot dominieren: Titel wie "Discworld 2", "Wipeout 2097" oder "Destruction Derby 2" sollen an den Erfolg ihrer Vorgänger anknüpfen. Allerdings verläßt sich Psygnosis nicht nur auf Fortsetzungen, auch eigenständige Neuentwicklungen stehen auf der Release-Liste für die zweite Jahreshälfte. Spiele wie "Athanos" oder "Tenka" sollen als zeitgemäße Polygon-Scharmützel mit überlegener 3D-Technik und futuristischem Flair faszinieren, das Jump'n'Run "Lemmings Platform" setzt mit traumhaften Optiken von Psygnosis' "Flink"-Team als einziger Titel auf Altbewährtes. In den verschiedenen Kästen findet Ihr Einzelheiten zu den Produkten sowie einen persönlichen Steckbrief: Der Aushang verrät Titel und



Hinterhältig: Der Polygon-Feind hat sich hinter der Ecke an Euch herangepircht.

Mit dem technisch hochgezüchteten 3D-Shooter "Tenka" verspricht Psygnosis den bislang spektakulärsten Playstation-Titel: Anstatt Euch in konventioneller Genre-Manier durch dreidimensionale Tunnels zu hetzen und Euch mit Sprite-Monstern zu konfrontieren, will man die Hardware optimal nutzen und die komplette Spielwelt aus Polygonen konstruieren. Der Söldner Tenka



In stimmungsvollen Zwischensequenzen weichen die Echtzeit-Figuren vorberechneten Akteuren.

Mit "Sentient" will Psygnosis neue Rollenspiel-Dimensionen eröffnen. Während der Kriminalplot um eine düstere Raumstation und einen ominösen Virus noch nichts Ungewöhnliches birgt, entfaltet der Titel spätestens nach dem ersten Gespräch eine revolutionäre Neuerung. Während Euer Charakter in gerenderten Korridoren nach Hinweisen für seinen Auftrag forscht, gehen die Stationsbewohner selbständig ihrem Tagwerk nach: Die Figuren unterhalten sich, verbreiten Gerüchte, spinnen

Genre sowie das Erscheinungsdatum. Die ersten vier Spiele sollen dieses Jahr auf den Markt kommen, das 3D-Scharmützel "Tenka" ist erst für '97 ange-



Glaubensbekenntnis: Eure Gegner haben eine Buddha-Statue in den Dungeon gesetzt.

wird in den Bunker der Weltregierung geschickt, um ein geheimes Genforschungsprojekt auszuspienieren. Tenkas Gegner sind wie die Korridore der unterirdischen Festung aus Polygonen zusammengeschustert. Detaillierte Gesichtstexturen geben Euren Kontrahenten Charakter: Selbst wer seinem Feind Auge in Auge gegenübersteht, soll kaum Verpixelung erkennen. Euer

VESIT



The FALLEN



"The Fallen" soll als ungewöhnliche Mischung aus Strategie-Elementen, Abenteuer und Simulation begeistern.

In der Zukunft sind die Vereinigten Staaten in kleine Fürstentümer zerrissen: Die skrupellosen "Lords" folgen ihren eigenen Gesetzen und führen untereinander erbitterte Kriege. Allen Parteien ein Dorn im Auge sind die unabhängigen "Fallen": Die ausgestoßenen Wanderer leben als Außenseiter einer verrückten Gesellschaft und suchen ihre Freiheit jenseits des schizophrenen Systems. Wo "Lords" und "Fallen" aufeinandertreffen, herrscht Verwüstung.

Ihr führt wahlweise "Lords" oder "Fallen" in die postapokalyptische 3D-Schlacht: Eure Abenteuer führen Euch von der Ostküste Amerikas bis zum Pazifik. Etliche Optionen erlauben Euch umfangreiche Interaktion mit Eurer Umwelt. Die Menüpunkte reichen von banalen Schlacht-



Der mittlere Bildschirmanschnitt zeigt die in Echtzeit berechnete 3D-Szenarie.

Optionen und simpler Finanzplanung bis hin zu Erpressung, Korruption, Glücksspiel und Gewalt. Sämtliche Charaktere sind dank Pseudo-Intelligenz eigenständige Individuen. Spieler mit Forscherdrang erkunden den kompletten Kontinent und genießen maximale Bewegungsfreiheit.



Wieder setzen die Psychosis-Designer auf 3D-Grafik: Alle "Sentient"-Charaktere sind 3D-Figuren und agieren in Echtzeit.

hinter Eurem Rücken fiese Intrigen und ändern auch mal ihre persönliche Meinung. Spielwelt und Informationsnetz werden immer komplexer, ohne regelmäßige Nachforschungen ist Euer Ermittler verloren. Jede Äußerung kann ein wichtiger Hinweis, oft aber auch nur belangloser Smalltalk sein. Kein anderes Rollenspiel protzte bislang mit einer vergleichbaren Charakter-Interaktion. Wir sind auf eine spielbare Version



Eine riesige Explosionswelle rast auf Euer Schiff zu. Ob Ihr es rechtzeitig aus dem Hangar schafft?

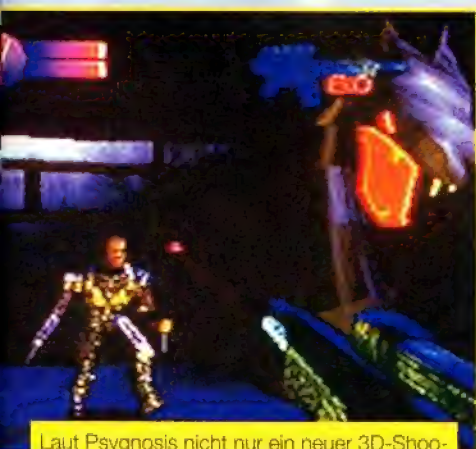
gespannt: "Sentient" verspricht einen Meilenstein für das Genre.



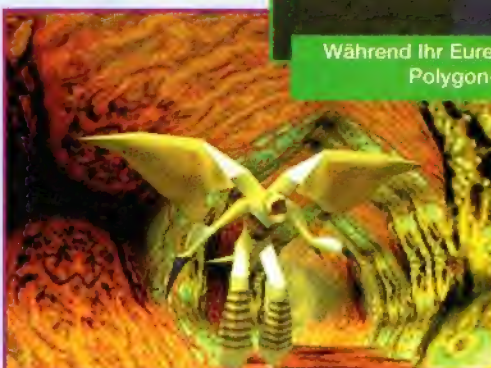
Während Ihr Euren eigenen Krieg austragt, wird in den Polygon-Städten der Alltag simuliert.

kündigt. Lediglich "Discworld"-Magier Rincewind ist sich nicht sicher, ob er noch pünktlich zum Fest durch sein zweites Konsolen-Abenteuer stolpert. *rb*

Waffenarsenal reicht von automatischen Geschützen über Mini-Raketen bis hin zu Missiles. Euer Held schleicht durch filigran berechnete Lichtkegel, rutscht über steile Rampen oder duckt sich unter gegnerischen Schußsalven weg. Auch Adventure-Fans sollen nicht zu kurz kommen: Bis Tenka in die Genforschungs-Labors vordringen kann, müßt Ihr zahllose Adventure-Puzzles knacken.



Laut Psychosis nicht nur ein neuer 3D-Shooter, sondern eine technische Revolution.



In den unterirdischen Tunnelsystemen von Athanor begegnet Ihr mythischen Kreaturen.

Die Menschen haben es endlich geschafft: In der Zukunft ist die Oberfläche von Mutter Erde unbewohnbar, die wenigen Überlebenden haben sich in die unterirdische Stadt Byzance geflüchtet und führen ein hoffnungsloses Leben voller Entbehrungen. Die einzige Zerstreuung für unsere ausgemergelten Nachfahren sind Abenteuerspiele in virtuellen Computer-Welten: Ihr erkundet in über 200 3D-Schauplätzen das Fantasy-Universum von Athanor und werdet mit Kreaturen aus der griechischen Mythologie konfrontiert. Ihr legt Euch mit dem Stiermenschen Minotaurus an, kämpft gegen dreiköpfige Hydraschlängen oder haut der Schlangenmaid Medusa den schuppigen Schädel runter. Doch kaum habt Ihr genü-



Die Fantasy-Welt "Athanor" ist eine Computersimulation in ferner Zukunft.

gend Moneten für ein solches Wochenende in Athanor zusammen, werdet Ihr Opfer einer mysteriösen Verschwörung. Finstere Schurken lassen unbescholtene Kunden im Athanor-Universum verschwinden. Adventure-Fans freuen sich über eine stimmungsvolle 3D-Präsentation mit zünftigen Action-Einlagen. Wer auf die deutsche PAL-Version wartet, genießt multilinguale Dialoge.



Sämtliche Schauplätze und Figuren sind gerendert.



VIRTUAL FLASHBACK

Ein Mann, eine Waffe, eine Mission und viele Feinde: Nach drei Jahren Kälteschlaf hat sich Agent Hart erneut Ärger eingehandelt. Seine Gegner von einst drohen furchtbare Rache zu nehmen.

Der französische Hersteller Delphine Software schickt Conrad B. Hart in ein neues Abenteuer. Seinen ersten Einsatz absolvierte Hart vor drei Jahren in "Flashback", das 1993 auf dem PC (und später auf sämtlichen Konsolen) wegen der flüssigen Animation für Furore sorgte. In seinem ersten Einsatz litt Conrad unter Gedächtnisschwund und stöberte auf dem Planeten "Morph" nach seiner Identität. Der neuen Playstation-Fortsetzung spendierte Delphine eine zusätzliche Dimension: Statt in die Seitenansicht versetzt Euch "Fade to Black" direkt ins Geschehen, das auf dem Gefängnisplaneten "New Alcatraz" startet. Eine

imaginäre Kamera folgt Euren Schritten, zoomt bei Feuergefechten heran und erlaubt den Blick in alle Richtungen. Nachdem ein Fluchthelfer den haßerfüllten Aufseher per Kopfschuß beseitigt, Euch mit Kennkarte und Pistole ausgerüstet und ein erstes Missionsziel vorgegeben hat, seid Ihr allein. Ihr stolpert durch eine feindliche Umgebung, die Ihr sowohl mit schneller Schußhand als auch mit Köpfchen erkundet. Flüchtling Conrad öffnet Türen und Schränke, benutzt Lifte und setzt seine Ausrüstung ein. Schleicht ein Feind um die nächste Ecke, wird Eure Zielauffassung aktiv: Ihr zieht die Knarre und nehmt im Ballermodus die Kampfposition ein. Jetzt könnt Ihr Wachroboter oder Echsen-Aliens aufs Korn nehmen. Vergeßt im Eifer des Gefechts aber das

Eingekreist von unfreundlichen Typen: Tastet Euch langsam vor, um solchen Unpäßlichkeiten zu entgehen.

Nachladen nicht.

Gefahren lauern überall: Mechanische Spinnen bemerken Euer Auftauchen und marschieren heran, Aliens demoralisieren Euch vor dem Angriff und Kameras aktivieren Laseranlagen. Mit Hilfe von Nachrichten und Tips bleibt Ihr ständig auf dem Laufenden. Speichern könnt Ihr sowohl über Memory-Card als auch Paßwörter. Vor- und Zwischenfilmchen in hoher Qualität erfreuen Renderfans.

"Fade to Black" verlegt ein bekanntes Konzept in eine neue 3-D Umgebung und bleibt alten Stärken treu: Die vielfältigen Steuermöglichkeiten (Laufen, Ducken, Springen, Blick- und Kampfmodi) Eures Helden erlauben die problemlose Erforschung der virtuellen Mauern. *cb*

Der Renderfilm am Anfang erzählt Euch die unglücklichen Umstände, die zu Harts Gefängnisarrest führen. Rechts unten seht Ihr den fieson Morph-Gefängnisleiter. Sekunden später wird er tot sein: Euer Kumpel nimmt keine Gefangenen.

Daneben: Im Feuergefecht gegen Morphs zählt nur schnelle Reaktion.

Vorsicht Strahlung: Die fortgeschrittenen Levels konfrontieren Euch mit neuen Gefahren.

Ein Golem überrascht Euch: Ihr habt nur wenig Zeit, das Monstrum durch gezielte Schüsse abzuwehren.

Nicht schießen, ich bin der Koch: Ein Sklave der Morphs winselt bei Eurer Erscheinung um Gnade.

Die aggressiven Metallspinnen spüren Euch zielsicher auf und schlucken jede Menge Blei.

Eure Mission beginnt. Nachrichten und Tips könnt Ihr zur Gedächtnisaufrischung jederzeit nachlesen.

Psychologische Kriegsführung ist auch den Aliens bekannt: Schlagt ihre Drohungen in den Wind.

Deep in cryogenic sleep for fifty years, I've been drifting around the cosmos...

Something eventually found me.

They saw my shuttle and beamed me aboard.

Mo-Fr 12-20 Uhr

Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,95
Batman forever	dt	99,95
Clay Fighter	dt	99,95
Donald D. in M. M.	dt	109,95
FIFA '96	dt	99,95
ISS Deluxe	dt	119,95
Justice League	dt	99,95
König der Löwen	dt	99,95
Light Crusader	dt	119,95
Markos Magic Footb.	dt	79,95
Micro Machines '96	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NHL '96	dt	99,95
Paws of Fury	dt	79,95
Phantasy Star IV	dt	109,95
Rise of the Robots	dt	79,95
Shadowrun	us	89,95
Sonic vs. Knuckles	dt	99,95
Stargate	dt	79,95
True Lies	dt	99,95
Turtles	dt	59,95
Turtles Tournament	dt	59,95
Wolverine	dt	69,95
WWF Wrestl. Arcadedt		119,95

SUPER-NES DEUTSCH

Action Replay III	dt	89,95
Asterix und Obelix	dt	129,95
Batman Forever	dt	79,95
Captain Comand	dt	49,95
Demolition Man	dt	99,95
Donald in Maui M.	dt	129,95
Donkey Kong C. II	dt	124,95
Dschungelbuch	dt	99,95
Earthworm Jim II	dt	119,95
FIFA '96	dt	109,95
Final Fight 3	dt	119,95
Foreman for real	dt	119,95
Heberekes Popoitto	dt	89,95
Hulk	dt	49,95
Int.Supers.Soccer2	dt	129,95
Kirbys Ghost Trap	dt	99,95
Mechwarrior 3050	dt	109,95
Megaman X 3	dt	109,95
Mickey & Minnie	dt	109,95
Micromachines 2	dt	119,95
NBA Give'n'Go	dt	119,95
NBA Live '96	dt	109,95
NHL 96	dt	109,95
Pinocchio	dt	129,95
Pop'n Twinbee II	dt	89,95
Prehistorik Man	dt	109,95
Revolution X	dt	99,95
Sim City	dt	99,95
Star Trek: Next Gen.	dt	109,95
Super Bomberman III	dt	119,95
Super Mario Kart	dt	69,95
Super Mario W. II	dt	109,95
Tetris II	dt	109,95
Theme Park	dt	109,95
Tim in Tibet	dt	129,95
Toy Story	dt	129,95
Urban Strike	dt	109,95
Utopia	dt	99,95
Weapon Lord	dt	119,95
Wild Guns	dt	109,95
WWF W. Arcade	dt	119,95
Zelda III	dt	99,95

SUPER-NES IMPORT

Civilization	us	139,95
Front Mission II	jp	149,95
PTO II	us	139,95
Romance IV	us	159,95
Sim City 2000	us	139,95
War	us	149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,95
Brain Lord	us	129,95
Breath of Fire II	dt	129,95
Chrono Trigger	us	149,95
Final Fantasy III	us	149,95
Illusion of Time	dt	109,95
Robotrek	us	139,95
Secret of Mana	dt	109,95
Secret of Mana II	jp	199,95
Secret of Everm.	dt	109,95
Secret of the stars	us	129,95
Shadowrun	dt	129,95
Super Mario RPG	jp	199,95

SUPER NES HINTBOOKS

Chrono Trigger	us	49,95
DKC II Hintbook	dt	24,95
Final Fant. III P. Guide	us	49,95
Final Fant. III H. book	us	59,95

SONY HARDWARE

Sony+Demo CD	dt	499,-
Action Replay		99,95
Antennenkabel	dt	49,95
Arcade Joypad Fire	dt	44,95
Control Pad ASCII	dt	49,95
Control Pad TurboFire	dt	59,95
HyperJoyPad Fire	dt	59,95
Infrarot Joypads	dt	99,95
Joypad (SONY)	dt	59,95
Joypad Verlängerung	dt	24,95
Joystick ASCII	dt	109,95
Link Kabel	dt	59,95
Lenkrad	us	149,95
Memory Card	dt	49,95
Mouse	dt	59,95
MultiTap 4-Spieler	dt	69,95
NeGcon Contr.	dt	89,95
RGB-Kabel	dt	39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH

A-Train	dt	99,95
Actua Golf	dt	89,95
Adidas P.S. Soccer	dt	99,95
Aftershock	dt	89,95
Aftermath	dt	99,95
Agile Warrior	dt	89,95
Air Combat	dt	89,95
Alien Trilogy	dt	89,95
Alien Trilogy (unzens.Version-pal)	dt	89,95
Alien Virus	dt	89,95
Alone i.t. Dark II	dt	89,95
Assault Riggs	dt	89,95
Beyond the Beyond	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Chaos Control	dt	89,95
Chessmaster 3D	dt	89,95
Criticom	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
CyberSled	dt	89,95
CyberSpeed	dt	89,95
D	dt	89,95
Defcon 5	dt	89,95
Descent	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Disc World (deutsch)	dt	89,95
Endorfun	dt	89,95
Extreme Sports	dt	89,95

F.Thomas Big Hurt	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
FIA F1 Formula One	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Geom Cube Blockout	dt	89,95
Gex	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Harball	dt	89,95
Hebereke Popoitto	dt	89,95
Hi Octane	dt	89,95
Horned Owl	dt	99,95
Impossible Mission	dt	99,95
John Madden F.	dt	89,95
Johnny Bazookatone	dt	79,95
Jumping Flash	dt	89,95
Jupiter Strike	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Loaded	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95

(unzens.Version-pal) dt 89,95

Magic Carpet	dt	99,95
Mickys Wild Adv.	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Museum Piece 1	dt	99,95
Myst	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NBA Live '96	dt	99,95
NBA Total '96	dt	89,95
NHL Face Off	dt	99,95
Need f. Speed	dt	99,95
NFL Quarterb. '96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Off World Inter.	dt	99,95
Onside Soccer	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Pinball	dt	99,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Psy. Detective	dt	99,95
Raiden Project	dt	89,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Raven Project	dt	89,95

Resident Evil (pal)	dt	99,95
Return Fire	dt	99,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	dt	99,95
Rise o.t. Rob. II	dt	89,95
Road Rash	dt	89,95
Run Soccer	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Shock Wave	dt	89,95
Silver Load	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slayer	dt	89,95
Space Hulk	dt	99,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
S.fighter-The Movie	dt	99,95
Streetfight. Zero	dt	99,95
Striker '96	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	99,95
Tekken	dt	99,95
The Hive	dt	89,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	89,95
Time Commando	dt	99,95
Toshinden	dt	89,95
Toshinden II	dt	99,95
True Pinball	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Vidgrid	dt	89,95

Viewpoint	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	99,95
Warhammer	dt	89,95
Warhawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Wetlands	dt	89,95
Wing Commander 3	dt	99,95
WipEout	dt	99,95
World Cup Golf	dt	89,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
X-Com - UFO	dt	99,95
X-Men	dt	89,95
Zero Divide	dt	89,95

SONY SOFTWARE IMPORT

Resident Evil		
Tekken II	jp	139,95

SATURN HARDWARE

Saturn+1 Pad	dt	499,-
Action Replay	dt	99,95
Adapter	us/dt/jp	59,95
6-Player-Adapter	jp	99,95
Antennenkabel	dt	59,95
Backup Memory	dt	99,95
Control Pad	dt	39,95
Control Pad Turbo	dt	29,95
Control Pad T. Fire	dt	39,95
InfraRot-Pads	dt	99,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Lenkrad	dt	129,95
Maus	jp	89,95
Mission Stick	us	159,95
Photo-CD-System	dt	59,95
Video CD-Karte	dt	324,95

DER KNALLER • SEGA SATURN dt • Sony PSX

Je nur DM 499,-
(inkl. 1 Pad)

Virtua-Stick dt 89,95

SATURN SOFTWARE DEUTSCH

Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	99,95
Blackfire	dt	99,95
Bug!	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Clockwork Knight	dt	89,95
Congo	dt	109,95
Cyber Speedway	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Descent	dt	109,95
Destruction Derby	dt	94,95
Digital Pinball	dt	99,95
Discworld	dt	89,95
Daytona USA	dt	79,95
F-1 Challenge	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	89,95
Galactic Attack	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Hyper Blade	dt	99,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Magic Carpet	dt	99,95
Myst	dt	99,95

Mystaria	dt	99,95
NBA Basketball	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NFL Quater. '96	dt	89,95
NHL All Star Hockey	dt	99,95
Panzer Dagoon	dt	79,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius	dt	89,95
Peeble Beach Golf	dt	89,95
Primal Rage	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Rise o.t.Robots II	dt	89,95
Road Rash	dt	99,95
Sega Rally	dt	99,95
Sega Tennis	dt	99,95
Shellshock	dt	99,95
Shinobi X	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slam'n'Jam	dt	99,95
Slayer	dt	99,95
Street Fighter Zero	dt	99,95
Street Fl. the Movie	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
The Duell	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
The Man.o.t.h.Souls	dt	119,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	99,95
Thundershock (unzens.Version-pal)	dt	99,95
Tohshinden	dt	99,95
Victory Boxing	dt	99,95
Victory Goal	dt	79,95
Virtua Cop+Gun	dt	149,95
Virtua Fighter 2	dt	99,95
Virtua Fighter Remix	dt	68,95
Virtual Golf	dt	99,95
Virt. Hang On	dt	99,95
Virt. Racing	dt	99,95
Virt. Snooker	dt	99,95
Virt. Soccer	dt	109,95
Wing Arms	dt	99,95
Wipe Out	dt	89,95
World Cup Golf	dt	99,95
World S. Baseball	dt	99,95
Worms	dt	89,95
X-Men	dt	99,95

SATURN SOFTWARE IMPORT

Castlevania	us	139,95
Darius Gaiden	jp	129,95
Dark Stalker	jp	139,95
Galaxy Fight	jp	119,95
Gradius Deluxe P.	jp	139,95
In the Hunt	jp	119,95
Legend of Eldean	jp	149,95
Legend of Thor	jp	149,95
Lode Runner	jp	119,95
King of Fighters '95	jp	139,95
Mr.Bones Adv.	us	139,95
Overkill	jp	149,95
Panzer Dagoon II	jp	139,95
Romance IV	us	139,95
Shining Wisdom	us	129,95
Street Fighter Zero	jp	119,95
The Man. o.t.h. Souls	us	89,95
Theme Park	us	99,95
Victory Goal '96	jp	129,95
Virtua Fighter	jp	39,95
Virtua Fighter 2	us	119,95
Virtua Fighter Remix	jp	39,95
Winning Post	jp	119,95
World Adv. Mll.Com.	jp	169,95
World Adv.Mll.Com.2	jp	119,95
World Cup Golf	us	119,95

World War II Sim. jp 159,95 NEO GEO CD HARD/SOFTWARE

Neo Geo CD	PAL	299,95*
Neo Geo CD	NTSC	299,95*
Fatal Fury III	us	69,95*
Galaxy Fight	us	89,95
King of Fighters '94	us	69,95*
King of Fighters '95	us	89,95
Pulstar	us	89,95
Street Hoop	us	89,95
Super Sidekicks II	us	69,95*
Super Sidekicks II	jp	59,95*
Super Sidekicks III	us	89,95
World Heroes Perfectus	us	69,95*
World Heroes Perf.	us	89,95



Um den Gegner zu überraschen, schleicht Ihr im Tiefflug durch ein Flußtal.



Zwei abgefeuerte Raketen suchen sich ihr Ziel hinter dem Hügel.



Die 3D-Routinen von "Gunship" ermöglichen die Gestaltung realistischer Umgebungen.

FLIEGENDE FESTUNG

Nach einer radikalen Generalüberholung steigen die Helis wieder auf: Die Playstation-Version von "Gunship" lockt mit runderneuerter Technik in die Kampfzone.



Der Ausgangspunkt Eurer Missionen ist ein NATO-Fliegerhorst in Deutschland.



Das Mission-Briefing erinnert Euch an die Prioritäten des Einsatzes.



Hinter den Transportmaschinen erkennt Ihr rauchende Trümmer.



Ihr durchsucht das weitläufige Canyonal im Irak, um versprengte Truppenteile aufzuspüren.



In der Außenansicht erlebt Ihr aus nächster Nähe die Explosion eines Feindpanzers mit.



Geblendet: Links oben blitzt ein "Flare"-Lichtreflex.

Auch im irakischen und kuwaitischen Wüstenregionen bewundert Ihr detailliert gestaltetes Terrain.



Ein feindlicher Stützpunkt liegt vor Euch. Nehmt die Ziele nacheinander aufs Korn.

dem Simulator eine völlig neue audiovisuelle Präsentation. Die Fähigkeiten der Playstation ermöglichen Effekte, die anderen Versionen vor-enthalten blieben: Ihr durchfliegt sanft scrollendes Polygon-Terrain mit Hügeln und Tälern, das mit realistischen, schattierten Texturen versehen wurde. Verschiedene Wetterbedingungen und Tageslichtveränderungen unterstreichen die Realitätsnähe, selbst das Cockpit wirkt jetzt übersichtlicher und räumlicher. Spielerisch wird für jeden Geschmack etwas geboten: Action-Liebhaber wählen den Arcademodus, wo Shoot'em-Up Action pur angesagt ist. Simulationsfreaks wählen den "Campaign-Mode" und entscheiden sich für eines von zwei Szenarios. Im Persischen Golf

chen die Realitätsnähe, selbst das Cockpit wirkt jetzt übersichtlicher und räumlicher. Spielerisch wird für jeden Geschmack etwas geboten: Action-Liebhaber wählen den Arcademodus, wo Shoot'em-Up Action pur angesagt ist. Simulationsfreaks wählen den "Campaign-Mode" und entscheiden sich für eines von zwei Szenarios. Im Persischen Golf



Natur und Mensch: Vor den Bäumen wartet ein Jeep.

Die "Gunship"-Geschichte begann vor zehn Jahren auf dem C-64. Damals schuf eine Handvoll begeisterter Programmierer, unter Führung von Sid Meier, eine vielgepriesene Hubschraubersi-

mulation, die nach Umsetzungen auf Amiga und PC 1991 als "Gunship 2000" fortgesetzt wurde. Auch Mega-Drive-Besitzer flogen unter dem "Gunship"-Logo, allerdings in einem völlig anderen Spiel, das mit dem Original nur den Namen teilte. Jetzt werkeln die Microprose-Designer an den letzten Details der brandneuen Playstation-Fassung. Das ambitionierte Projekt verpaßt

TOP GUN



Tod und Verderben: Wo Ihr auftaucht, steigen Rauchwolken in den Himmel.



Durch geschickte Manöver am Boden erwischt: Raketen los!

Der Flegel voraus wird gleich abschmieren...

bekommt Ihr es mit den vereinten Streitkräften von Iran und Irak zu tun, die erneut Kuwait sowie Saudi-Arabien ans Leder wollen. Historisch akkurat verteidigt Ihr Ölfelder und jagt die feindlichen Truppen aus der okkupierten Zone. Die "Central Europe" Operation sieht als Einsatzort Deutschland vor: Die Ex-UdSSR fällt in Chaos und Anarchie. Kriegshungrige 'Betonköpfe' bemächtigen sich der Armee und führen sie in einen blutigen Feldzug. Während sie über das "befreite" Polen westwärts fluten, bittet die NATO um Eure Hilfe. Ihr kämpft Euch gegen harten Widerstand in Wäldern und Städten vor. Zur Motivation betrachtet Ihr Full-Motion-Videos des anwählbaren "AH-64 Apache" Helis aus dem Golfkrieg, die vom Hersteller McDonnell Douglas zur Verfügung gestellt wurden. Mißfällt Euch die Leistung dieses Boliden, habt Ihr noch vier weitere Modelle wie den "Comanche" zur Wahl.

"Gunship" macht in der Demoversion einen vielversprechenden Eindruck: Flüssige Grafik und vielseitige Missionen lassen einen absoluten Qualitätstitel erwarten. Microprose will trotz des heiklen Irak-Themas keine zensierte Fassung veröffentlichen. Geplant ist der Einsatz für Juli, eine eingedeutschte Version ist wahrscheinlich. *cb*



"River Raid": Von Kanonenbooten gab's in der Demo noch nichts zu sehen.

Akademie, Abschluß, Abschluß: In Microprose' zweitem Luftkampfpos ist Action pur angesagt. Als Kadett mit Lizenz zum Fliegen jagt Ihr Bösewichte quer über den Globus. Wer den "Top Gun"-Film zu kurz fand, sorgt jetzt selber für Rabbatz im Luftraum. Maverick, Euer Alter Ego, steht vor dem Examen an der Flugakademie. Ihr sorgt für einen Prädikatsabschluß beim abschließenden Flugtest, um danach in drei "Campaigns" mit insgesamt über 30 Einsätzen den Luftmacht rauszukehren.

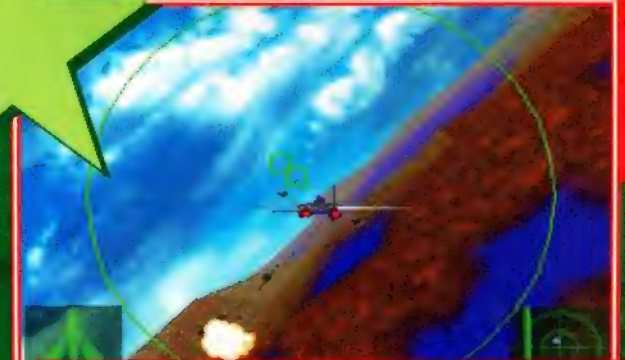
Ein geheimnisvoller Gegner, der die Welt in Aufruhr versetzt, liefert Euch und Eurer Staffel einen Kampf auf Leben und Tod. Im Gegensatz zu "Gunship" ist bei "Top Gun - Fire at Will!" kein Simulations-Modus enthalten: Der Titel verspricht knallhartes Geballere im "Afterburner"-Stil, jedoch durch Texturemap-Umgebung, Extrawaffen (u.a. Mirv Dreifach-Sprengköpfe) und optiona-



Ihr dreht ab, um die auf dem Radar erkennbaren Verfolger zu bekämpfen.



Eine feindliche Rakete hat ihr Ziel verfehlt. Fliegt eine Schleiße und zahlt's dem Verfolger heim!



Während die feindliche Maschine im Feuerball verglüht, jagt Maverick auf das nächste Ziel zu.



Auch über dem Meer wird verbittert gekämpft.



Ein feindliches Flugzeug genau im Visier: Ihr könnt auch die Cockpitansicht wählen.



Gnadenloser Raketenangriff auf die vor Euch liegenden Bodenziele: Nach dem "Lock" drückt Ihr ab.

ler Simpel-Cockpitperspektive aufgeböhrt. Zusätzlich werden "Top Gun"-Filmschnipsel und neuge drehte Sequenzen (teils mit den Original-Schauspielern) gereicht, um das patriotische Filmambiente zu bewahren. Der deutsche Start von Maverick und seiner "F-14 Tomcat" ist schon für Juni vorgesehen. *cb*



Die ging nicht daneben: Hoffentlich war der Feuerball nicht Euer Flügelmann!

WORK IN PROGRESS



Wumm, Tod der Schaltkonsole: Die zerstörungswütigen Cyberagenten demolieren auch die Einrichtung.

Gegner von rechts: Ein kurzer Druck auf den Kreis-Button nimmt die Schergen ins Visier.



Hemmungsloses Massaker: Ihr tötet einen Wächter und zertrümmert mit Faustschlägen die Fässer.

AMOK ACTION



Gemeiner als ihre menschlichen Kollegen: Die fliegenden Roboter-Dronen zielen besonders genau und pumpen Euch mit Plasma-Partikeln voll.

Während Konami als renommierter Nippon-Entwickler in der Vergangenheit auf kinderfreundliche Helden wie den Nager "Rocket Knight" oder die "Castlevania"-Sippe gesetzt hat, sind in der 32Bit-Generation radikalere Charaktere gefragt. Konami geht mit der Zeit und paßt sich der brutalen Baller-Welle an. Wo noch vor kurzem possierliche Zeichentrickfiguren über den Fernseher hopsten, stieft heute ein bulliges Söldnerquartett durch die 32-Bit-Generation und nietet in einer isometrischen Action-Zukunft h e m -

SPLATTER-QUARTETT.



Athena und ihr Level-Resümee: Wie viele Gegner wurden massakriert?

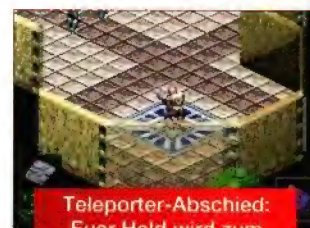
Athena, einen Reptilsöldner oder einen bulligen Grünling. Wer mit einem Kämpfer nicht zurecht kommt, forscht im nächsten Level nach seinem Favoriten: Ihr stellt Euch auf die Geschwindigkeit oder Zielgenauigkeit der neuen Figur ein, die Panzerung Eures Lieblings-Helden entscheidet über Energie-Verlust. Allerdings ist der Mordbube Eurer Wahl nicht gegen jedes Übel gefeit. In jedem Level lauern andere Gefahren. Flexible Figuren-Wahl ist oft der sicherste Schlüssel zum Erfolg.

Wer's nicht rechtzeitig zum Ausgang schafft, funkt mit letzter Kraft eine Verstärkungs-meldung an das vierköpfige Mutanten-Team. Dann stürmt der nächste Cyborg-Krieger ins Konzern-Gebäude. Jedes Team-Mitglied wird bei Bedarf als Extra-Leben verheißt, außerdem dürft Ihr vor jedem Neuabschnitt eine Charakterwahl treffen: Ihr entscheidet Euch für einen langhaarigen Einzelkämpfer, wählt die blonde Scharlschützlin

Nach Capcoms Gewissenswandel fährt auch Konami in blutigen Kielwassern. Mit dem Future-Massaker "Project Overkill" debütieren die Japaner im Splatter-Genre.

mungslos Gegner um. Die vier Render-Buben latschen durch einen futuristischen Konzern-Komplex und räumen in zeitgemäßer Splatter-Manier auf: Habt Ihr einen Söldner gewählt (siehe Kasten) und Euch im "Mission Briefing" informiert, wird der Zerstörung gefrönt. Der Agent Eurer Wahl marschiert durch isometrische Korridore, riesige Fabrikhallen und ballert Wächterheere über den Haufen.

Egal, ob Anzugträger, vierschötiger Nahkämpfer oder klobiger Mutant: Wo Euer Söldner zuschlägt, bleibt kein Cyberauge trocken. Mit seiner Munition geht der weitsichtige Rambo sparsam um. Die Knarre wird nur ausgepackt, wenn eine ganze Gegnertraube im Schußfeld lauert, Nahkämpfe werden in Handarbeit erledigt. Nach einem heftigen Schußwechsel bleibt von Euren Render-Gegnern nicht viel übrig: Über den Bildschirm flackert heftiges Mündungsfeuer, aus den Lautsprechern



Teleporter-Abschied: Euer Held wird zum nächsten Levelabschnitt gebeamt.



Nach Besichtigung des Einsatzziels wählt Ihr im Mission-Briefing den optimal geeigneten Mutanten aus.



Im Mission-Briefing: Eine detaillierte Rander-Optik zeigt Euer Einsatzgebiet.

dröhnt brachiales MG-Geknatter und Kugelpeitschen. Wer durch Eure Schußlinie latscht, wird in seine Einzelteile zerlegt. Der Getroffene läßt die Wumme sinken und bricht kreischend zusammen. Während die Kollegen des Gefallenen schleunigst den Rückzug antreten, trampelt Euer Meister-Metzger achtlos durch die Gegnerfront und hinterläßt eine dezente Vernichtungsspur. Wer beim Kampf gegen Euren Mutanten vor einer Wand kauert, endet als Raumverzierung: Ein Schuß, und schon kleben die Überreste des aufdringlichen Fieslings an der Stahlwand. Noch hinterlistiger ist der Sieg durch den gemeinen Faustschlag: Euer Cyborg-Söldner hämmert seine Feinde mit kybernetisch verstärkter Servo-Faust in den Beton. Der erste Schlag zwingt Eure Opfer in die Knie, der zweite bricht dem geschwächten Gegner das Genick.

Während Ihr auf Schritt und Tritt die Wachmannschaften lichtet, macht Euer Held bei seinem Ableben eine jugendfreiere Figur: Der Cyborg sinkt keuchend in die Knie und plumpst mit der Nase voraus auf den Fußboden. Der Anblick ist absolut steril und garantiert gewaltfrei.



Wer sich allerdings nur aufs stupide Metzeln konzentriert und sabbernd vorm Fernseher hockt, kommt nicht weit. Taktisches Feingefühl und Improvisationstalent sind genauso gefragt wie kompromißloses Durchgreifen: Eure Figur schleicht sich an Gegner heran und greift den unaufmerksamen Feind hinterrücks an, lauert hinter einer Gangbiegung oder lockt die Gegner in einen Engpaß. Ein kurzer Schußwechsel, ein paar Schreie: Euer Mutant schlurft um die nächste Ecke und forscht nach dem Schlüssel. Wer in einem Winkel des Labyrinths fündig wird, stößt das nächste Terminal auf und knackt die Stahlschotten zum Folge-Level: Hinter dem Portal steigt Euer

Kämpfer auf einen Teleporter und zieht sich zum "Mission Briefing" zurück: Ein kurzer Text verrät, ob

Ihr alle Level-Truppen an die Wand nageln, ein Sprengstoffdepot vernichten oder ein Trinkwasser-Bassin mit Giftpulver verfeinern sollt. Eine Karte mit Streckengitter zeigt die Level-Struktur: Ihr legt einen Abschnitt für Eure Route fest und teleportiert in den neuen Level. Bevor Ihr drauflosballert, werft Ihr zur Neuorientierung einen Blick auf die Automap. Action-Spieler mit Playstation erwarten "Project Overkill" zum Jahresende. Baller-Fetischisten mit starken Nerven können's



Zu viele Mutanten auf einmal: Euch bleibt nur noch die Flucht.



Um Euren Cyber-Agenten nicht mit Wand-Optik zu verdecken, wird der Transparenz-Modus genutzt.



Klarer Fall: Hier wart Ihr schon. Wer zu faul ist, die Automap zu beachten, der orientiert sich an der unübersehbaren Spur der Verwüstung.

kaum erwarten: Technisch zeitgemäße Präsentation und dramatischer Soundtrack fesseln, unsere Vorab-CD überzeugte mit griffiger Steuerung und taktischer Komponente auch unsere Isometrik-Skeptiker. rh/cb



TALK SHOW

name: **RAINER ZIPP**

firma: **ACCLAIM**
position: **MARKETING DIRECTOR**

motto: **Be always the Best**

Nach erfolgreichem Abitur widmete sich Rainer Zipp der Lebre zum Industriekaufmann. Die Ausbildung in der Tasche, folgte das Studium von Werbewirtschaft und Marketing, das ihn wenige Jahre später für den Job als Etatdirektor der Werbeagentur Mengersen & Sembholz qualifizierte. Zwei Jahre kümmerte sich Rainer Zipp um die Zahlenkolonnen, bis er 1989 zum Jeans-Hersteller Wrangler wechselte. Seine Position als Marketing Manager verließ er schließlich im Herbst 94, um beim Münchener Spieleleganten Acclaim die Stellung des Marketing Director zu besetzen.

? Kaum eine Woche vergeht, ohne daß Acclaim den Kauf eines weiteren Unternehmens bekanntgibt. Welches Konzept steckt hinter der Kauflust, wo schlägt Ihr in den kommenden Monaten zu?

Zipp: Mit dem Kauf, der Zusammenarbeit und der Kooperation von hochkarätigen Entertainment-Software-Firmen wollen wir unsere Position im Markt weiter ausbauen und den Endverbraucher mit noch mehr guten Spielen verwöhnen. Diese Firmen ermöglichen uns, Spitzentitel für PCs und 32-Bit-Konsolen zu veröffentlichen und zusätzlich mit Hochdruck an Nintendo-64-Titeln zu arbeiten. Wir beobachten und analysieren ständig, welche Möglichkeiten und Kooperationen der Markt bietet. Über konkrete Absichten können wir im Moment leider nichts sagen.

? Acclaim ist im 32-Bit-Bereich seit längerem aktiv, auch für das Nintendo 64 kündigt sich mit „Turok“ das erste Spiel an. Bei welchen Konsolen liegen 1996 die Prioritäten?

Zipp: Natürlich werden wir auch in Zukunft High-End-32-Bit-Spiele für Playstation und Saturn produzieren. Wir haben gerade alle noch anstehenden Entwicklungen für 16-Bit-Konsolen gestoppt, weil die Marktresonanz unbefriedigend war. Dafür bauen wir im Augenblick unsere Spieleentwicklung für PC-CD-ROM enorm aus. Und nicht zu vergessen: Als einer der ersten Mitglieder des Dreamteams haben wir bereits jetzt sechs Nintendo-64-Titel in Vorbereitung, wobei einer davon „Turok - The Dinosaur Hunter“ ist. Wir werden aber auch ein Fußballspiel veröffentlichen.

? Wie wird in Zukunft das Verhältnis zwischen PC- und Konsolen-Spielen aussehen?

Zipp: Beide Märkte haben ihre Berechtigung und sind für uns wichtig. Wir waren noch nie auf ein System fixiert und sind vor vier Monaten in den PC-Markt eingestiegen. In dieser Zeit haben wir bereits wichtige Erfolgsspiele wie „Stonekeep“, „Dungeon Master 2“ und „WWF Wrestlemania“ veröffentlicht und werden dieses Feld noch stärker ausbauen. In Zukunft bieten wir bei gleichbleibender Anzahl von Videospielen vermehrt PC-Produkte an.

? Apropos Produkt-Entwicklung: Ist es geplant, in Deutschland eine Entwicklungsabteilung mit Programmierern, Grafikern und Sound-Fachleuten aufzubauen?

Zipp: Im Augenblick nicht, wir sind aber offen für alles. Leider haben wir aus Deutschland keine Angebote von Programmiererteams bekommen; aber wie gesagt, machbar ist alles. Falls also irgendwer ein phantastisches Spiel programmiert hat, das weltweit erfolgreich vermarktet werden soll – meldet Euch bei uns.

Unsere internationalen Spiele-Entwickler werden in Zukunft aber auch exklusiv für Deutschland Titel programmieren, um besser auf die Bedürfnisse des deutschen Marktes eingehen zu können.

? Würdet Ihr soweit gehen, eine speziell auf Deutschland zugeschnittene Lizenz zu erwerben?

Zipp: Ja, wenn wir vom Markterfolg des Produktes überzeugt sind. Eine gute Lizenz wäre zum Beispiel „Hugo“ (eine interaktive Spielschau auf Kabel 1, Anmerkung der Redaktion) gewesen, doch die Rechte wurden leider schon vor meiner Zeit bei Acclaim vergeben.

? Welchen Stellenwert haben in Zukunft Lizenzen? Wird Acclaim weiterhin Spiele zu

Comic, TV und Film veröffentlichen oder geht der Trend zu Originalentwicklungen?

Zipp: Obwohl wir auch weiterhin zugkräftige Lizenzen für Spiele nutzen werden, arbeiten wir auch an Original-Titeln. Unsere Stärke liegt sicherlich darin, daß wir auf jedem Sektor gute und erfolgreiche Spiele entwickeln.

? Lassen sich schon erste Ergebnisse Eurer Kooperation mit der Firma TCI, dem größten Betreiber von US-Kabelnetzen, benennen?

Zipp: TCI und Acclaim werden bis zum Jahre 2000 ein Games-on-Demand-Netz aufbauen, das es den Spielern ermöglicht, über den gewöhnlichen TV-Kabelanschluß Produkte von Acclaim einzukaufen, Demos zu testen und im Netzwerk Multi-Player-Spiele zu erfahren. Vorabsysteme werden bereits in ausgewählten US-Haushalten intensiv getestet. Wir glauben, daß in Zukunft On-Demand-Dienste Erfolg haben werden, und bereiten auch in Deutschland den Einstieg vor. Für welches digitale TV-System wir uns entscheiden, das von Bertelsmann oder das der Kirch-Gruppe, ist noch nicht sicher. Vielleicht einigen sich die beiden Konzerne ja sogar auf ein gemeinsames Konzept...

Bis es soweit ist, könnt Ihr Euch auf unseren World-Wide-Web-Seiten tummeln und beispielsweise ein Online-„D“-Spiel ausprobieren. Die Adresse lautet www.acclaimnation.com.

? Wie entwickeln sich die Spielepreise? Sind 100 Mark für eine 32-Bit-CD auch in den nächsten Jahren Standard oder verschieben sich die Preisregionen? Was wird wohl ein Nintendo-64-Modul kosten?

Zipp: Es wird immer unterschiedliche Preise für Software geben. Generell sehe ich einen Preis für hochwertige Spiele zwischen 89 und 109 Mark. Die ersten Nintendo-64-Cartridges werden wir für voraussichtlich 120 bis 130 Mark anbieten.

? Im 32-Bit-Bereich war die Playstation-„Alien Trilogy“ bisher Euer Highlight. Auf welche Playstation- und Saturn-Spiele legt Acclaim 1996 besonderen Wert?

Zipp: „Alien Trilogy“ erscheint im August in gleicher Qualität für Saturn und PC. „Ironman – X/O Manowar“ macht den Sommer dank Zwei-Spieler-Action noch heißer. Außerdem veröffentlichen wir demnächst Taito's „Puzzle Bobble 2“, „Ironblood“, „Dragonheart“ und die „Bubble Bobble Trilogy“ für 32-Bit-Konsolen. Gegen Ende des Jahres erscheint dann „NBA Jam Extreme“ und „Turok“. Ehrlich gesagt, wir haben im Moment so viele Titel in Planung, daß es langsam unübersichtlich wird.

? Glaubst Du persönlich, daß das Nintendo 64 noch in diesem Jahr offiziell in Deutschland erscheint?

Zipp: Ja, aber nur in geringen Stückzahlen.

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

Weltweite Entwicklung von Computer- und Videospielen für alle wichtigen Formate

MOTION CAPTURE SERVICES

Produktion von Spezialeffekten für diverse Kinofilme (u.a. für „Batman forever“ und demnächst „The Crow 2“)

COMICS

Valiant & Armada: Nicht zuletzt günstige Quelle für Spiele-Lizenzen („Turok“)

ACCLAIM DISTRIBUTION

Vertrieb von Acclaim-Titeln und Spielen verbündeter Software-Hersteller (u.a. Interplay & Codemasters)

COIN OPERATED ENTERTAINMENT

Acclaim's Einstieg in das Spielautomaten-Business – u.a. mit „Batman forever“ und „NBA Jam Extreme“

ACCLAIM / TCI

Kooperation mit dem US-Kabelfernseh-Giganten für Games-on-Demand-Netze

ADVANCED TECHNOLOGY GROUP

Entwicklung von neuen Technologien wie z.B. preiswertem Speicherchip für Module

**DAS
ACCLAIM
UNIVERSUM**

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Donald in Maui Ma.	dt	129.00
Donkey Kong Court. 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Final Fantasy 3	us	139.00
Final Fight 3	dt	99.00
Hebereke 2	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Int.S. Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Mario World 2	dt	109.00
Nachwarior 3050	dt	99.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mega Man 7	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00
NBA Live 96	dt	99.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Primal Rage	dt	99.00
Revolution X	dt	99.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	129.00

Toy Story	dt	129.00
-----------	----	--------

Turican 2	dt	89.00
-----------	----	-------

Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	99.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Acraiser 2	dt	69.00
Aero the Acrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	49.00

Beavis & Butthead	dt	39.00
-------------------	----	-------

Captain Commando	dt	59.00
Clay Mates	dt	39.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popcorn	dt	44.00
Humanes	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00
Indiana Jones	dt	59.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Mask	dt	64.00
Page Master	dt	44.00
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Powerdrive	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Shaq-Fu	dt	44.00
Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Urban Strike	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

8 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spelele Mario Worl.2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Animaniacs	dt	54.00
Asterix & Obelix	dt	59.00

Donald in Maui Ma.	dt	64.00
--------------------	----	-------

Earthworm Jim	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lude	dt	49.00
Micro Machines 2	dt	49.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00

Pinocchio	dt	59.00
-----------	----	-------

Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Tetris Blast	dt	64.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
True Lies	dt	44.00

Waterworld	dt	49.00
------------	----	-------

Worms	dt	59.00
-------	----	-------

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 2	uk	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
Huchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Page Master	dt	24.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
StarGate	dt	29.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energ Pack	dt	29.00
Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy FM-Tuner	dt	24.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00

Mega Drive

Addams Family Values	dt	109.00
Animaniacs 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00

Fifa Soccer 96	dt	89.00
----------------	----	-------

Int. S. Soccer Deluxe	dt	79.00
-----------------------	----	-------

Light Crusader	dt	109.00
Lon King	dt	99.00
Lobo	dt	114.00
Micro Machines 2	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
Newm-Haas Indy Car	dt	69.00

NHL Hockey 96	dt	99.00
---------------	----	-------

PGA Tour Golf 96	dt	89.00
------------------	----	-------

Phantasy Star 4	dt	109.00
-----------------	----	--------

Pocahontas	dt	109.00
------------	----	--------

Revolution X	dt	89.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
StarGate	dt	99.00
Toy Story	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Mega Drive-Sonderangebote

Bram Stocker Dracula	dt	39.00
Bugs Bunny	dt	59.99
Dino Dini Soccer	dt	34.00
Dschungelbuch	dt	49.00
Dynamite Headly	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	59.00
Ecco the Dolphin 2	dt	44.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Justice League	dt	39.00
Mario Basler Soccer	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00

Mega Man Willy Wars	dt	39.00
---------------------	----	-------

Mighty Max	dt	44.00
NBA Basketball	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	39.00
NHL Hockey '95	dt	39.00
Nammy's Beach Babe	dt	39.00
Offlimits	dt	29.00
Page Master	dt	39.00
Flaws of Fury-Brutal	dt	39.00
Pinball!	dt	44.00
Pitfall!	dt	29.00
Punisher	dt	39.00

Rise of the Robots	dt	29.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Sonic & Knuckles	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	29.00
Syndicate	dt	59.00
Talespin	dt	34.00
Talimits Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	39.00
Terminator 2	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	54.99
Yogi Bear	dt	44.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad Docs	dt	24.00
6 Button Joypad	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00

Mega Drive o. Spiel	dt	159.00
---------------------	----	--------

Program Pad SV-443	dt	59.00
--------------------	----	-------

Jetzt bestellen per Internet Infos unter E-Mail-Adresse: INFO@PLAYCOM.DE

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00
Jurassic Park	uk	69.00
Theme Park	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Chuck Rally-B.C. Rac.	dt	44.00
Kids on Site	dt	19.00
Marko's Magic Footb.	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
NHLPA Hockey '94	dt	19.00
Powermonger	dt	19.00
Slam City	dt	19.00
Soul Star (komp. dt.)	dt	44.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Syndicate	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Mega CD 2 & Road Av.	dt	229.00
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Kolibri	dt	109.00
Motocross	dt	89.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
T-Mek (CD)	dt	109.00

Sega 32X-Sonderangebote

Fifa Soccer 96	dt	49.00
Knuckles Chaotix	dt	49.00
Metal Head	dt	49.00
NFL Quarterback Club	dt	19.00
Slam City (CD)	dt	19.00
Star Wars Arcade	dt	44.00
Stellar Assault	dt	49.00
Virtual Fighter	dt	49.00
Virtual Racing Deluxe	dt	49.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	189.00
----------------	----	--------

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Battle Sport	dt	79.00

Captain Quazar	dt	79.00
----------------	----	-------

Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	94.00
Cyberia	dt	99.00
Deathkeep	uk	84.00
Dragon Lore	dt	79.00
Faces of Ali	dt	79.00
Guardian Wars	us	99.00
John Madden Football	dt	79.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Killing Time	dt	79.00
Lemmings	us	79.00
Panzergeneral	dt	79.00

PGA Tour Golf 96	dt	79.00
------------------	----	-------

Proed	dt	79.00
Shockwave 2	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	89.00
Starfighter	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	89.00
Wing Commander 3	uk	89.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
---------------------	----	------

Alone in the Dark 1	dt	89.00
Cave	uk	59.00
Gladders	us	69.00
Gladders	uk	69.00
Out of this World	us	49.00
Rebel Assault	dt	49.00
Return Fire Map o.D.	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00

Shadow War of Succ.	us	59.00
---------------------	----	-------

Station Invasion	uk	39.00
------------------	----	-------

Syndicate (DA)	dt	89.00
----------------	----	-------

Znadrnost	uk	59.00
-----------	----	-------

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES	dt	39.00
Goldstar Joypad	dt	59.00

Jaguar

Alan Kart	dt	99.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Defender 2000	dt	109.00
Fight For Life	dt	109.00

Hover Strike (CD)	dt	109.00
Iron Soldier	dt	69.00
Missile Command	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Supercross 3D	dt	99.00
Tempest 2000	dt	79.00
Zool 2	dt	79.00

Jaguar-Sonderangebote

Club Drive	dt	49.00
Dino Dudes	dt	39.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom	dt	299.00
---------------	----	--------

Sony PSX

NEWS



Konferenz der Spiele: Im Westin-Hotel und im Kongresszentrum des kalifornischen Santa Clara diskutierten 4000 Entwickler über die Zukunft der Branche.

CGDC 96: Verspielte Tage

Zum ersten Mal präsentierte sich 1996 die Computer Game Developers Conference im kommerziellen Licht. Das seit den 80er Jahren ausgetragene Treffen der Spieleprogrammierer, -Designer und -Produzenten wurde letztes Jahr vom Messeveranstalter Miller Freeman für einen siebenstelligen Dollar-Betrag übernommen. Mitbegründer Chris Crawford hatte daraufhin seinen Posten niedergelegt, konnte der Versuchung aber nicht widerstehen, auch diesmal mit einem Beitrag (über Charakter-Simulation in Computer-Spielen) teilzunehmen.

Chris Roberts verläßt Origin, 3D-Karten erobern den PC – Entwicklerkonferenz in Kalifornien. Konferenz und Messe zeigte sich besser bestückt und organisiert als die Jahre zuvor. Zwischen 3D-Bibliotheken, Compilern und Motion-Capture-Systemen stand 3DS Maxx, der Nachfolger zum legendären 3D Studio, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Mit dem Vorgänger wurde über die Hälfte aller 3D-Animationen des letzten Spielejahres gestaltet. Die neue Version läuft unter Windows NT, bietet SGI-bekannte Features, ist aber viel billiger. Abgesehen von den geringen Hardware-Anforderungen ist der vierstelligen Dollar-Preis der Software im Vergleich zu den mindestens 20.000 US-Dollar, die man für Alias-Programmen zahlt, der Grund, warum viele Entwickler auch weiterhin auf PCs rendern.

1996 ist kein ruhiges Jahr für die Spielebranche. Viele VIPs kamen mit neuem Namensschild zur CGDC. So z.B. Chris Roberts, der Origin verläßt und eine eigene Firma gründet. Der vakante Posten hinter dem nächsten "Wing Commander" ist momentan einer der begehrtesten Jobs. Am Samstag, noch vor Beginn der Konferenz, hielt Intel Seminare zum neuen "Multi Media Extension"-Coprozessor, der ab Ende des Jahres in allen ausgelieferten Pentiums die Integer- und Fixpoint-Arithmetik beschleunigt. Laut Intel wird der MMX durch die Verwendung von 8 x 64-Bit-Register die Geschwindigkeit aller 3D-Spiele verdoppeln.

3D-Beschleuniger bestimmten die Messe: Erste Steckkarten wie der "3D Blaster" von Creative Labs brachten keinen überragenden Geschwindigkeitszuwachs, die Karten der zweiten Generation haben mehr zu bieten: Der "3D FX"-Chipsatz ("Voodoo Graphics") wird zuerst auf einer Grafikkarte von Orchid vertrieben (Preis: rund 300 Dollar) und zeigt mit 2 MByte VRAM und 1 MByte Texture-RAM Effekte wie Fog, Alpha Channel, Reflection Mapping, Anti-Aliasing und Perspective-Correct Texture Mapping. Die Demos erreichten in hoher Auflösung eine erstaunliche Geschwindigkeit. Parallel zur Videokarte in den PCI-Slot gesteckt, kommuniziert sie mit dieser via Kabel, so daß man die eigene Windows-Grafikkarte weiterhin benutzen kann. Eine Spielhallen-Version ist geplant.

Der Halbleiterriese NEC fertigt Chips für Namco sowie Nintendo 64 und ab jetzt auch eine 3D-Karte, die sich durch die hohe Render-Geschwindigkeit in Hi-Res auszeichnet, Perspective-Texture-Mapping, Schatten-

und Nebel-Effekte berechnet. In Japan haben sich die wichtigsten Spiele-Hersteller bereits für den 3D-Beschleuniger von NEC ausgesprochen. Die Epson-Tochter S-MOS zeigte wiederum, wie einfach 3D-Hardware sein kann: Ein kleines Board mit einzeltem Chip wird neben die Grafikkarte in den PCI-Slot gesteckt, und schon jagt der SPC-1515-Chip bis zu 600.000 Polygone (à 25 Pixel) in die Grafikkarte. Dabei soll der S-MOS-Chip unter 100 Dollar kosten. Leider konnte der Hersteller weder ein Demo noch einen Lizenznehmer vorweisen. Allerdings war der DirectX- (für Win95) und BRender-Support (Argonauts 3D-Bibliothek) gesichert. Zum Seminar-Beginn am Sonntag stürmten 4000 Besucher das Santa-Clara-Convention Center. Die Beiträge prominenter Redner wie Mark "Empire" Baldwin, dem Intellivision-Veteranen Don Daglow und den Ex-LucasArts-Größen Noah Falstein, David Fox und Aric Wilmunder beleuchteten KI, Chara-Design, die Zukunft des Interactive Movie sowie Online-Spiele. Bis die Erschaffung neuer Netz-Erlebniswelten gelingt, sollen Strategie- und Action-Gefechte wie "Command & Conquer" und "Descent" über Telefon ausgetragen werden. Die Entwicklungskosten sind geringer, da kaum Computer-Intelligenz programmiert werden muß, die Kosten für den Anwender ebenso. Auf der CGDC spielten wir Internetversionen von "Duke Nukem" und "Warcraft".

Der erste Messeabend war die Zeit der Gastfreundschaft: Jede Firma lud zu Speis und Trank in die eigene Suite. Das Total Entertainment Network bot seinen Gästen Trockennebel und Lichteffekte, Microsoft vergnügte die Insider mit "Silly String", einer Spraydose, die klebrige, aber ansonsten vollkommen ungefährliche Kunststoff-Fäden verschießt. Nach der Silly-String-Schlacht war die Microsoft-Suite kaum wiederzuerkennen. Doch trotz ausgelassenem Vergnügen ist die Branche unsicher: Der Playstation- und Saturn-Markt ist noch zu schwach, eine Exklusiv-Entwicklung zu rechtfertigen, der Absatz von neuen PCs zum ersten Mal rückläufig. In einer solchen Situation bleiben die Firmen beim Bewährten und überschwemmen den Markt mit "Command & Conquer"- und 3D-Action-Titeln. "The Quake Graphics Engine" des Programmierers und Autors Michael Abrash ("The Zen of Code Optimization") war das bestbesuchte Seminar.

Mit einer römischen Feier wurde am Dienstag abend die Microsoft-Games-SDK-Konferenz eröffnet. Jeder Teilnehmer bekam eine Toga, Eichenlaub-Kranz und einen Beutel Münzen. Das antike Geld wurde verwettet, die Gewinne anschließend auf dem Sklavenmarkt verpraßt. Gekaufte Sklaven waren für 15 Minuten dazu verpflichtet, jeden Wunsch ihres Herrn zu erfüllen. Auch Playboy-Bunnys hatten sich (jedoch nicht als Sklaven!) unters spielende und schmausende Publikum gemischt.

Ab Ende 1997 sollen nur noch Windows95-Spiele erscheinen. Dank der 3D-Beschleuniger-Hardware, die standardisiert nur auf Win95 läuft, kommt das Ende von DOS- und normalen Windows-Spielen vielleicht noch früher. Die vorgestellte neue GamesSDK enthält neben Direct3D (gemeinsames Interface für alle 3D Beschleuniger) und DirectSound auch "DirectPlay"-Komponenten. Microsofts "Direct Play Internet Gaming Architektur" enthält APIs, Treiber, Server-Software und sogar ein Abrechnungssystem für Online- und Multi-Player-Spiele. Die ersten Spiele mit DirectPlay-API sollen im Herbst ins Netz. Neben Activision und Maxis, LucasArts und Looking Glass wollen einige der wichtigsten Online-Entertainment-Firmen Direct-

Play unterstützen. Unter anderem: Catapult, DWANGO, das Imagination Network (MAN!AC 4/95) und OnLive! Die Client-Software soll im August, die Server-Komponenten Ende des Jahres ausgeliefert werden.

teut weidemann /wi



In Online-Spielen sieht die Branche den heißesten Markt: "Ultima" im Internet.



Virtua Coin-Op

Als führender Automatenentwickler setzt Sega auf neue Technologien, spätestens seit dem Model-3-Board und "Virtua Fighter 3" ist jede Konsolen-Hardware mit einer Umsetzung überfordert. Statt dessen wird ungehemmt an neuen Automaten-Erfolgen gewerkelt, vom Hintergedanken einer möglichen Saturn-Version will man sich nicht mehr einschränken lassen. Noch immer auf der Umsetzungsliste steht "Virtua Cop 2": Wie im ersten Teil wird ungehemmt mit der Light-Gun auf die Mattscheibe geballert, für emanzipierten Neuzugang im "Virtua Police Department" sorgt Blondie Janet. Ebenfalls neu in Segas Virtua-Reihe sind die Polygon-Kicker aus "Virtua Striker" und die niedlichen "Virtua Fighter Kids". Neuen Wind in Segas Automaten-Repertoire weht die Feuerstuhl-Raserei "Cool Riders": Entgegen dem pazifistischen "Virtua Hang-On" wird auf acht Kursen raues Biker-Ambiente geboten. Statt Polygon-Protzerei will man die Fans mit traditioneller Bitmap-Optik und Digi-Sprites überzeugen. *rb*



"Cool Riders"-Automat von Sega und neue Virtua-Titel in der Spielhalle.

Back to the Roots: Gezeichnete Hintergründe und Bitmap-Kulissen statt Polygon-Technik.

Rollenspiele Adventures Strategie

SUPER NES * TURBODUO * SATURN * PLAYSTATION

NEUHEITEN & RARITÄTEN
GEBRAUCHT-ANKAUF
LÖSUNGSBÜCHER
MUSIK CD'S



Täglich ab 18 Uhr
Versand-Telefon :



05324 2001



W.O.G.
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134



SEGA SATURN

PLAYSTATION PAL

Ta Shin Den 2	89,00	Resident Evil	99,00
Total NBA	99,00	Cyberia	89,00
Gex	89,90	Extreme Pinball	89,00
Need for Speed	99,90	Ridge Racer Rev.	99,00
Magic Carpet	99,00	Alien Trilogy	99,00
Adidas Soccer	99,00	Fade to Black	89,00
Wing Commander III	99,00	Street Fighter Alpha	89,00
Shrek	99,00	01	99,00
X-Men	99,00	Agile Warrior	89,00
Ran Soccer	99,00	NBA - in the Zone	99,00
Discworld	89,00	Casper	89,00
Descent	99,00	Primal Rage	89,00
Philosoma	89,00	Formula 1 Vorbest.	95,00

Hardware:
Sony PSX-PAL 499.00
Sony Universal PSX 750.00
Sega Saturn US. 649.00
N64 ab Juni '96 Vorbestellen!!

PLAYSTATION IMP.

Chin Q JP.	149,00
Fade to Black US.	119,00
Formula 1 US.	119,00
Impact Racing US.	119,00
Track+Field US.	119,00
Hyper Final M. Tennis JP	159,00
NFL QB Club 96 US.	119,00
Die Hard Trilogy US.	119,00
Resident Evil US.	119,00
Biohazard JP	149,00
Alien Trilogy US.	109,00
Tekken 2 JP.	149,00
Extreme Pinball US.	109,00
A-Train US.	109,00
Descent US./JP	109,00/99,00
Sidewinder JP.	149,00
StallioDev JP.	149,00
Total NBA US.	119,00
Casper US.	109,00

SEGA SATURN

Alien Trilogy US.	119,00	Space Hulk US.	119,00
Casper US.	119,00	The Horde US.	109,00
Deadly Skies DT.	109,00	Waterworld US.	119,00
F1 Challenge DT.	99,00	X-Men US.	119,00
		Warrior DT.	109,00
		Mystaria DT.	109,00
Guardian Heroes JP.	139,00	Panzer Dragoon 2 JP.	149,00
NFL QB Club 96 US.	119,00		

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

PLAYSTATION-UMBAU!!!
Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorbooten!
→ NUR 149.00 ←
oder 199.00 mit einem dieser Spiele:
Descent US., "D" US., Collage Slam US., Hyper Formation Soccer JP., V-Tennis JP.

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 10,-. Rücknahme: Ab DM 300,-. Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Anfahrtskosten berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Drift Out	Autorennen	199,-
Hot Shots Tennis	Sport	199,-
Twin Eagle 2	Shoot'em up	799,-
Super STF 2 Turbo	Beat'em up	999,-
Xexex (Konami)	Shoot'em up	999,-
Ältere Platinen schon ab 20,-		

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

AUTOMATENPLATINEN

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	SUPER NINTENDO:	COOLE HARDWARE:
Alien Trilogy ab 89,90	Bomberman JP 129,90	Final Fantasy 3 US 139,90	Playstation ab 499,00
Ridge Racer Revolution 89,90	Dark Saviour (Lands. 2) 129,90	Final Fantasy 5 JP 139,90	Sega Saturn ab 499,90
Beyond the Beyond us 129,90	Donpachi JP 129,90	Bahamut Lagoon JP 149,90	Playstation Umbau 149,90
Resident Evil 129,90	Dragon Force JP 129,90	Front Mission 1 JP 149,90	
Popolocrois JP 129,90	Gradius Deluxe JP 129,90	Romancing Saga 3 159,90	
Black Factory JP 149,90	Legend of Eldean 129,90	Dragon Quest 6 JP Call	Komplettlösungen/Movielisten
Fatal Fury 3 149,90	Langrisser 3 (Juni) 129,90	Front Mission 2 Call	Resident Evil, Tekken 2,
Final Match Tennis 149,90	Lunar Silver Star (Juni) 129,90	Lungrisser Call	Chrono Trigger, KOF 95,
King of Fighters 95 149,90	Metal Black JP 129,90	Mario RPG US od JP Call	Final Fantasy 3, SF Alpha,
Galaxian 3 JP 149,90	Magic K. Rayearth US 129,90	Ogre Battle 2 JP Call	VF 2, Vampire Hunter uvm.!
Gradius Deluxe JP 149,90	Panzer Dragoon 2 129,90	Tales of Phantasia JP Call	
IREM Arcade JP 149,90	Sonic Wing JP 129,90		Wir haben auch Software für:
Motor Toon 2 JP 149,90	Victory Goal 96 JP 129,90	Gamefront DT 4,90	NEC PC-FX & NEO GEO!
Slam Dragon JP 149,90	Ultimate Aca 3 US 129,90	Gamefan US 15,00	Lasendisc USA/GB/DT/JP/HK
Tekken 2 JP 149,90	Fatal Fury 3 JP 139,90	PSX Fan JP 24,90	Kostenlos Katalog anfordern
Po'ed US Call	King of Fighters 95 149,90	Saturn Fan JP 24,90	Irrtümer, Preisänderungen und
			Druckfehler vorbehalten. Wir
			haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

SONY 3 DIMENSION



Wenn Ihr einen Moment von Devil ablaßt, röstet er Euch mit dem Superman-Laser.

Tekken 2

Nach Takara, die in MAN!AC 3/96 ganze 84 Prozent Spielspaßwertung für "Toshinden 2" kassierten, rückt auch Namco den zweiten Teil ihres Polygon-Beat'em-Ups raus. Die Devise: Prügeln, was das Joypad hergibt. Ihr erwählt eine von zehn Spielfiguren, den bösen Hexenmeister Devil zu zerschmettern. Einfach ist diese Aufgabe nicht: Als guter Freund des Höllenfür-



Wer gegen das Känguruh Roger kämpfen will, muß "Tekken 2" durchspielen und dann mit dem versteckten Charakter Kazuya antreten!

sten Azeroth hat Devil die Macht. Eure Welt ins Chaos zu stürzen und zu vernichten. Netterweise gibt Euch die Drachengestalt die Chance, ihn im Kampf Mann-gegen-Mann davon abzubringen – soweit Ihr auch seine beiden Beschützer besiegen könnt.

Während Ihr im ersten "Tekken" nur mit acht (direkt anwählbaren) Figuren angetreten seid, sucht Ihr Euch nun einen von zehn Muskelmännern und -frauen aus. Fitness-König Kazuya hat den Hut

nehmen müssen, dafür wurde die Prügel-Crew um Ex-Obermottz Heihachi Mishima sowie Kung-Fu-Spezi Lei Wulong und das Schulmädchen Jun, ergänzt. Fans des Vorgängers erinnern sich an Law, den flinken Bruce-Lee-Verschnitt, Teufelsanbeter Yoshimitsu, den Tiger-Mutanten King, Allrounder Paul und Jack. Die beiden Mädels Michelle und Nina sind natürlich auch mit von der Partie.

Im Gegensatz zu "Toshinden 2" geht's beim zweiten "Tekken" nicht um den inflationären Einsatz von Special-Moves, vielmehr habt Ihr Eure Kampfeskünste in klassischer Manier zu beweisen. Wer sich nicht auf linke Haken und unfaire Schienbeintritte beschränken will, packt eine der unzähligen Kombo-Attacken aus. Am effektivsten kämpft Ihr, wenn Ihr möglichst viele Kombos hintereinander ausführt – und eine solche Attacke läßt sich

Heihachi

Obermottz aus dem ersten Teil. Jetzt seriennäßig anwählbar.



Yoshimitsu

Der zuvorkommende Teufelsanbeter tritt Euch mit Rittersrüstung und Langschwert entgegen.

Law

Fei-Long hat doch Geschwister! Law erinnert frappierend an den "Super Street Fighter"-Charakter.



Lei Wulong



Für Einsteiger bestens geeigneter Kung-Fu-Spezialist.

Jun



Ein harmloses Schulmädchen mit Stirnband und Kniestrümpfen.



King

Setzt sich vor Beginn des Duells eine putzige Tigermaske auf, um die Gegner zu schocken.



Nina



Blond, aber nicht blöd: Aerobic-Lehrerin Nina solltet Ihr tunlichst nicht dumm anmachen.



Michelle

Zweite Frau im Bunde ist die schwarzhaarige Michelle – in Netzstrümpfen und Cocktailkleid



Jack 2



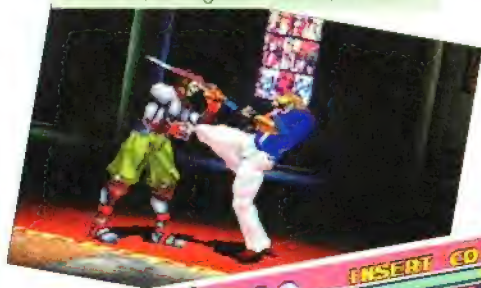
Bärenstarker Muskelmann mit gefährlichem rechten Haken.



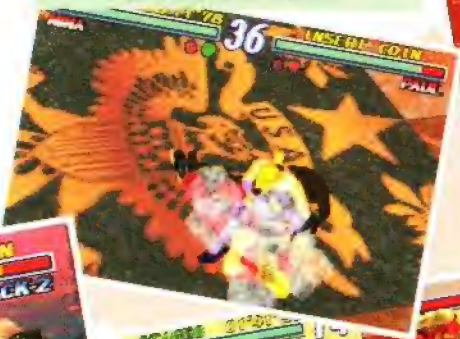
Gewandter Martial-Arts-Spezialist mit einwandfreier Föhnfrisur. Für Einsteiger geeignet.



Yoshimitsu und King sind die beiden ausgefallendsten Figuren – zumindest was die anfangs anwählbaren betrifft.



No Sex, please! Nina zerquetscht Pauls Kopf zwischen ihren durchtrainierten Beinen.



Full House: Habt Ihr mit jeder Spielfigur durchgespielt, stehen im Team-Modus schlappe 23 Kämpfer zur Wahl.

In der Wiederholungsfunktion seht Ihr nochmals den Treffer, mit dem Ihr Euren Gegner ausgeknockt habt.



Flieger, grüß mir die Sonne. Kumas Prankentreffer kosten Euch fast ein Drittel der Energie.

alle damals bemängelten Mankos beseitigt und so

ein Sequel programmiert, das sich deutlich besser spielt als der Vorgänger. Dort wußten gerade Prügel-Anfänger überhaupt nicht, was ihnen geschah, wenn sie nach einer Zehn-Hit-Combo K.O. zu Boden gingen – zu unübersichtlich war der Spielverlauf. Obwohl sich "Tekken 2" schneller spielt, seht Ihr wesentlich klarer, warum Ihr getroffen werdet und warum Ihr selbst trefft. Besonders witzig ist der Team-Modus, in dem Ihr mit einem Team aus maximal acht Figuren antretet. Auch die Proportionen der Spielfiguren sind besser gelungen. Viele Kämpfer haben

zwar immer noch überlange Barbie-Beine, doch zumindest Bodybuilder Jack sieht nicht mehr aus wie eine Karikatur mit riesigem Oberkörper und Minitorso.

Technisch entspricht die Playstation-CD dem Automatenvorbild – kein Wunder, immerhin sitzt auf der knapp 4000 Mark teuren Arcade-Hardware eine Playstation-Platine. So freuen sich Prügel-Jünger über erstklassige Grafik, schöne Texturen und farbenfrohe 2D-Hintergründe, die Euch in eine Berglandschaft, vor die Skyline einer Großstadt oder direkt in den Hades befördern – mit "Soul Edge" kann sich "Tekken 2" aber nicht messen. Die Automatenmusik wurde um einen gelungenen re-arrangierten Soundtrack ergänzt, den Ihr auf Wunsch einschaltet.

Wer "Tekken" gerne gespielt hat, wird den Nachfolger frenetisch feiern. Kombo-Freunde und "Virtua Fighter"-Cracks greifen zu, Feuerball-Magier spielen erstmals Probe. *ak*

Testmuster von Dynatec, Dortmund, Tel. 0231 556140

Tekken 2

bekommt schon bald handfeste Konkurrenz aus dem eigenen Haus. In der letzten Ausgabe haben wir Euch die Automatenversion von Namcos "Soul Edge" bereits ausführlich vorgestellt, an der Playstation-CD wird derzeit gewerkelt. Neben einem Render-Intro soll das grafisch einmalige Spiel auch um einiges andere Features, wie neu eingespielte Musik von CD, ergänzt werden. Das Japan-"Soul Edge" erwarten wir im Herbst.

Jede Spielfigur läßt sich per Button in verschiedene Kleider stecken: Nina erscheint in Strapsen oder im Combatdress.

schon einleiten, wenn Eure Spielfigur noch benommen am Boden liegt! Eure Gegner beherrschen natürlich die gleichen Tricks: Je weiter Ihr Euch vorkämpft, desto eher vermöbelt Euch der Widersacher mit einer endlosen Schlagkombination. Dann heißt es schnell abhauen, denn Spielfeldbegrenzungen kennt "Tekken 2" nicht.

Na also: Nachdem ich am ersten "Tekken" solange rumgenörgelt habe, bis mich die Hälfte der Leserschaft auf eine einsame Insel ohne Steckdose verbannt wollte, bekommt meine Kritik jetzt recht. Namco hat am Nachfolger fast



Render-Wahn: Namco spendiert jeder Spielfigur (auch den versteckten) einen gerenderten Abspann. Im King-Intro (links) wurde sogar eine digitalisierte FMV-Sequenz (die Kinder um King) in die Render-Szene einkopiert.



Die Figuren von "Tekken 2" müssen mit ebenso wenig Polygonen auskommen, wie beim ersten Teil – dafür wurde das nervige Clipping fast gänzlich beseitigt.

		ab 16 Jahren
SYSTEM	PLAYSTATION	
HERSTELLER	NAMCO	
BRD-RELEASE	HERBST '96	
SPIELSPASS	85%	

Nicht so hektisch wie der erste Teil und spielerisch ausgereifter. Dank unzähliger Kombos auf Dauer extrem motivierend.

SONY DIMENSION



Wer seine Gegner im Auge behalten möchte, blendet mit Links- und Rechtstasten eine Karte ein.

Choro Q

Als einziges
"Choro Q"-Fea-
ture glänzt das
Auto-Tuning:
Wer genügend
Rennen gewon-
nen und Reich-
tum gebortet
bat, leistet sich
bessere Reifen,
eine neue Karos-
serie, frisiert
das eingerostete
Vehikel auf oder
verpaßt seinem
Wagen gegen
weniger Entgelt
eine schicke
Neu-Lackierung.



"Toshinden"-Hersteller Takara huldigt dem japanischen Putzig-Kult und konzipiert ein Niedlich-Rennen mit rundlichen Comic-Mobilen:

Wer zum ersten Mal in Autos wie Baby-Lamborghini oder einen sympathischen Mini-Bus steigt, wählt zwischen drei Übungskursen. Fortgeschrittene Cuty-Raser wählen die zweite Stufe: Das Angebot steigt mit witzigen Vehikeln wie Müllwagen, Käfer oder Japano-Kleinwagen auf zwölf Mini-Mobile und neun Strecken. Wie im Genre mittlerweile üblich, entscheidet Ihr Euch für herkömmliche Rückansicht oder begutachtet (per Knopfdruck) einen schludrigen Übergang in die Ego-Perspektive.



Neben neun konventionellen Rennspiel-Strecken freuen sich Untergrund-Freaks über drei monströse Tunnel-Strecken.



"Sega Rally"-Fans amüsieren sich über eine gelungene Schlamm-Persiflage ihres Lieblingstitels.



Die Gebirgs- und Rally-Kurse bieten etliche Steigungen.

Ähnlich ungewöhnlich wie die niedlichen Automobile ist das Strecken-Design: Zwar bieten die zwölf Kurse weder die schräge Originalität der "Motor Toon GP"-Straßen noch die spielerische Perfektion von Titeln wie "Ridge Racer Revolution", dafür werden gekonnte Parodien auf aktuelle Rennspiel-Hits sowie innovative Elemente geboten. Rasante Fahrten über Stock und Stein kümmern Eure Minis wenig: Ihr brettert hemmungslos durch Grenzbäume, hinter Straßensperren und Wasserfällen entdeckt Ihr oft versteckte Passagen wie eine dunkle Grotte oder eine riesige Anlauframpe. Euer Winz-Mobil segelt meilenweit durch die Luft, zuckelt hupend einen steinigen Abhang hinunter oder vermittelt auf matschigen Gelände-Parcours eine humorvolle "Sega Rally"-Imitation.

Trotz zahlloser Schmunzel-Einlagen und solider Cartoon-Optik fesseln Euch die "Choro Q"-Wagen nur kurz: Wer sich an Gags und den zweifelhaften Strecken-Innovationen sattgesehen hat, betrachtet den Titel als nett präsentiertes Rennspielchen mit mäßiger Steuerung. Features und Optionen machen sich rar. *rb*

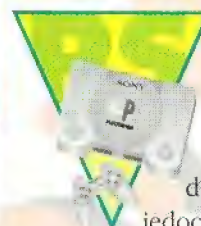
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAKARA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	57%

Niedlich-Rennen mit witzigen Show-Einlagen und cooler Cuty-Optik: Fesselt nur kurz, nach erstem Schmunzeln ist die Luft raus.

Two-Tenkaku



Ein Ballerspiel mit religiösem Touch: Grafik und Musik offenbaren buddhistische Elemente, das Spieldesign leidet jedoch unter krasser Einfallslosigkeit.

Ein bis zwei Spieler rüsten ihren Weltraum-Flieger mit Smart-Bomben, Lenkraketen sowie Laser-Beam aus und jagen durch ein halbes Dutzend uninspirierte 08/15-Levels. Erschrecken-derweise wird "Two-Tenkaku" langsamer, sobald sich der Bildschirm mit Geschossen und Aliens füllt. Nur für Shoot'em-Up-Sammler, die absolut jeden Titel haben müssen. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



Tristesse im Weltraum: Lediglich die Musik kann man sich mehrmals anhören, der Rest langweilt nach wenigen Minuten.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY MUSIC
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	47%

Müder Vertikal-Scroller mit Zwei-Spieler-Modus. Technisch schwach, grafisch belanglos, spielerisch ohne Esprit.

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES PAC	
Super Monaco GP	79,95
Tennis & Ullrich	49,95
A&H R. K. MONSTERS	49,95
AF. ACROBAT 2	49,95
SOLDIER	69,95
ANIMANIACS	49,95
BATMAN & ROBIN	59,95
BATMAN FOREVER	49,95
BONKERS 'Disney'	49,95
COMIX ZONE	69,95
CUTTHROAT ISLAND	79,95
DAFFY DUCK in Hollywood	59,95
DAS DÖSCHUNGELBUCH	59,95
Death & Return of Superman	59,95
DIE SCHLUMPF	69,95
Donald Duck in Maui Mallard	79,95

DUNE 2	59,95
E.A. Hockey & John Madden	49,95
EARTH WORM JIM	59,95
EARTHWORM JIM 2	59,95
EXO SQUAD	59,95
FEVER PITCH - M. Basler	49,95
FIFA SOCCER '95	49,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FOREMAN FOR REAL	59,95
GARFIELD	69,95
Int. Superstar Soccer <4.96>	89,95
JUDGE DREDD	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	69,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
LANDSTALKER	69,95
LIGHT CRUSADER	119,95
LIGHT CRUSADER <A>	59,95
MARSUPLAMI	79,95
MICRO MACHINES '96 <A>	79,95
MS. PACMAN	49,95
N. Mansel INDY CAR	69,95
NBA Action Basketball '95	49,95

NBA Jam T. E.	49,95
NBA LIVE '95	49,95
NBA LIVE '96	89,95
NHL HOCKEY '96	89,95
PGA TOUR GOLF 3	59,95
PGA TOUR GOLF '96	89,95
PHANTOM 2040	49,95
POWER RANGERS	59,95
POWER RANGERS MOVIE	79,95
PRIMAL RAGE	69,95
PROBOTECTOR	49,95
RED ZONE	49,95
REVOLUTION X	79,95
ROAD RUNNER	49,95
RUGBY WORLD CUP '95	49,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SHADOWRUN <A>	59,95

SOLEIL	59,95
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's	79,95
SONIC 2	49,95

SONIC 3	69,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
SPEEDY GONZALES	79,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	59,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	79,95
S. Streetfighter 2 <A>	89,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
THEME PARK	89,95
TOTAL FOOTBALL	59,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95
TOY STORY	89,95
VECTORMAN	59,95

VIRTUA RACING	59,95
VR TROOPERS	69,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY	49,95
WRESTLEMANIA ARCADE	89,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	49,95

GAME GEAR:

Asterix - Secret & T-Shirt	49,95
CHESSMASTER	29,95
CHUCK ROCK 2	19,95
DEVILISH	29,95
DRACULA	19,95
DYNAMITE HEADY	19,95
ECCO THE DOLPHIN 2	29,95
GLOBAL GLADIATORS	29,95
HOOK	19,95
JAMES POND 2	19,95
JOHN MADDEN '95	29,95
MARBLE MADNESS	29,95
MICKY MOUSE Legend..	39,95
OLYMPIC GOLD	29,95
PETE SAMPRAS TENNIS	19,95
SPEEDY GONZALES	19,95
SPIDERMAN	29,95
STRIDER RETURNS	19,95
SUPER COLUMNS	29,95
SURF NINJAS <A>	29,95
TAZMANIA 2	19,95

ZUBEHÖR M.D.:	
MEGA DRIVE 2 KONSOLLE	159,95
MD 2 KONSOLLE 'gebraucht'	119,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick	29,95
6 Button-Infrarot Joyad Set	69,95
ACTION REPLAY 2	89,95
ADAPTER	24,95
Antennenkabel	24,95
Joystickverlängerung	9,95
3-6 Buttons & 6 Games	59,95
NETZTEIL MD 2	19,95
RGB <Scart> KABEL 1 / 2	je 19,95
SV 401 'Joystick'	29,95
SV 437 'Programmable'	49,95

SONDERANGEBOTE !!!

MEGA DRIVE:	
ADV. OF MIGHTY MAX	29,95
ALIEN STORM	29,95
BALL 2D	29,95
BATTLETOADS	29,95
BIG HURT <F. Thomas>	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBBLE & SQUEAK	39,95
CASTLEVANIA	39,95
CHAKAN	29,95
CLAYFIGHTER	39,95
Cosmic Space. & Fant. Dizzy	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRAGON	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
E.A. IMG Tennis Tour	39,95
E. HOLYFIELD BOXING	29,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	29,95
FLINK	39,95
GALAXY FORCE 2	29,95
HARDBALL '94	39,95
HURRICANES	29,95
HYPERDUNK	29,95
J. Madden Football '94	19,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
KING OF MONSTERS	29,95
Marko's Magic Football	29,95
MAXIMUM CARNAGE	39,95
MEGA MAN Willy Wars	39,95
MEGA SWIV	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKY MANIA	39,95

MR. NUTZ	39,95
Mutant League Football	39,95
Mutant League Hockey	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
NHL Hockey '95	39,95
PAGEMASTER	39,95
PITFALL	39,95
PUGGSY	19,95
RANGER X	39,95
RASENMAHERMANN	29,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs Terminator	39,95
SHAQ FU	39,95
SLAM MASTERS	39,95
SONIC 1	29,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPARKSTER	39,95
Tiny Toons Acme All Stars	39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2	je 39,95
TRUXTON	29,95
TWIN HAWK	39,95
WARLOCK	39,95
WRESTLE WAR	29,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	29,95

MEGA CD:	
MEGA CD 2 & 1 Game	179,95
Mega CD 2 & 9 Games	259,95
ADAPTER US / PAL	59,95
ANIMALS	29,95
BATMAN & ROBIN	59,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	19,95
BATTLECORPS	39,95
BEAST 2	29,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK 1 & 2	je 29,95
Cobra Comm. & Sol Feace	49,95
CORPSE KILLER	19,95
DOUBLE SWITCH	49,95
DRAGON'S LAIR	49,95
DUNE	49,95
DUNGEON MASTER 2	79,95
ECCO THE DOLPHIN	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	79,95
EYE OF THE BEHOLDER	59,95
FAHRENHEIT	69,95
FATAL FURY SPECIAL	89,95
FINAL FIGHT	29,95
FORMULA 1	49,95
HOOK	29,95
JAGUAR XJ 220	29,95
JURASSIC PARK	49,95
KIDS ON SITE	19,95
MICKY MANIA	49,95
MICROCOSM	39,95
MIDNIGHT RAIDERS	59,95
MYSTERY MANSION	49,95
NBA JAM	39,95
NHL '94	19,95
NIGHT TRAP	69,95
POWERMONGER	19,95
POWER RANGERS	69,95
PUGGSY	29,95
PRINCE OF PERSIA	19,95
ROBO ALESTE	29,95
SAMURAI SHODOWN	69,95
SENSIBLE SOCCER	49,95
SEWER SHARK	29,95
SHERLOCK HOLMES 1 & 2	je 29,95
SHINING FORCE	59,95
SILPHEED	29,95
SLAM CITY	19,95
SONIC	49,95
SOULSTAR	39,95
SPACE ADVENTURE	79,95
SPIDERMAN Vs Kingpin	29,95
STARBLADE	49,95
SURGICAL STRIKE	59,95
SUPREME WARRIOR	19,95

THUNDERHAWK	39,95
TOMCAT ALLEY	29,95
WOLFOHLD	29,95
WONDERDOG	29,95
WORLD CUP USA '94	39,95

MEGA DRIVE:	
ADV. OF MIGHTY MAX	29,95
ALIEN STORM	29,95
BALL 2D	29,95
BATTLETOADS	29,95
BIG HURT <F. Thomas>	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBBLE & SQUEAK	39,95
CASTLEVANIA	39,95
CHAKAN	29,95
CLAYFIGHTER	39,95
Cosmic Space. & Fant. Dizzy	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRAGON	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
E.A. IMG Tennis Tour	39,95
E. HOLYFIELD BOXING	29,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	29,95
FLINK	39,95
GALAXY FORCE 2	29,95
HARDBALL '94	39,95
HURRICANES	29,95
HYPERDUNK	29,95
J. Madden Football '94	19,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
KING OF MONSTERS	29,95
Marko's Magic Football	29,95
MAXIMUM CARNAGE	39,95
MEGA MAN Willy Wars	39,95
MEGA SWIV	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKY MANIA	39,95
Mutant League Football	39,95
Mutant League Hockey	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
NHL Hockey '95	39,95
PAGEMASTER	39,95
PITFALL	39,95
PUGGSY	19,95
RANGER X	39,95
RASENMAHERMANN	29,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs Terminator	39,95
SHAQ FU	39,95
SLAM MASTERS	39,95
SONIC 1	29,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPARKSTER	39,95
Tiny Toons Acme All Stars	39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2	je 39,95
TRUXTON	29,95
TWIN HAWK	39,95
WARLOCK	39,95
WRESTLE WAR	29,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	29,95

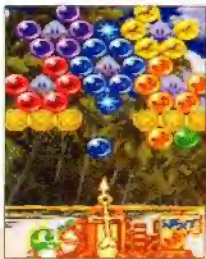
SEWER SHARK	29,95
SHERLOCK HOLMES 1 & 2	je 29,95
SHINING FORCE	59,95
SILSPEED	29,95
SLAM CITY	19,95
SONIC	49,95
SOULSTAR	49,95
SPACE ADVENTURE	79,95
SPIDERMAN Vs Kingpin	29,95
STARBLADE	49,95
SURGICAL STRIKE	59,95
SUPREME WARRIOR	19,95
THUNDERHAWK	39,95
TOMCAT ALLEY	29,95
WOLFGHILD	29,95
WONDERDOG	29,95
WORLD CUP USA '94	39,95

SONY DIMENSION

Puzzle Bobble 2



Von Extras
halten die
"Puzzle Bobble".
Erfinder wenig.
Außer ein paar
magischen Bäl-
len lassen sich
keine übertra-
schenden Boni
blicken. Unten
seht Ihr in der
Bildmitte z.B.
eine blau-weiße
Kugel. Wenn Ihr
diese Kugel
trifft, ver-
schwinden alle
Bälle der Farbe
der gerade
abgeschossen
Kugel.



Im Lauf der letzten Jahre sägten jede Menge Clones und Variationen am Thron der Knobel-Legende „Tetris“. Mit wenig Erfolg, denn die meisten Versuche versandeten im Spielspaß-Mittelmaß. Überraschenderweise war es einer Neo-Geo-Entwicklung vorbehalten, in der MAN!AC 1/96 als bestes Denkspiel des vergangenen Jahres gekürt zu werden. Taito's „Puzzle Bobble“ stellte das Zylinder-Prinzip auf den Kopf: Ausnahmsweise purzelten nicht von oben Spielsteine in einen Schacht, Ihr müßtet farbige Kugeln von unten nach oben katapultieren. Als Kanoniere heuerten die Plattform-Veteranen Bub und Bob aus Taito's hauseigener „Bubble Bobble“-Serie an. Nach einer fantastischen Super-Nintendo-Version schiebt Taito nun die offizielle Fortsetzung für die Playstation nach. „Puzzle Bobble 2“ basiert auf dem gleichen Konzept, stellt jedoch ein paar neue Spielmodi zur Wahl. Nachdem Ihr das Option-Menü sorgfältig durchforstet habt (Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Continues etc.), wählt Ihr den Story-Modus oder schindet in der Time-Attack-Variante wertvolle Zehntelsekunden. Ausdauernde Spieler entscheiden sich jedoch für die Story-Version. Ähnlich wie bei dem Horizontal-Scroller „Darius“ verzweigen mit Buchstaben versehene Puzzle-Schauplätze, die jeweils mehrere Levels beherbergen. Falls Ihr die Vorgänger nicht kennen solltet, dann achtet jetzt auf die Beschreibung der Spielgrundlagen. Am unteren Bildschirmrand ist eine Kanone postiert, deren Mündungs-



In den Einstiegs-Levels macht Euch eine gepunktete Linie mit dem Abprallverhalten der Bälle vertraut.



Die Größe des Spielfeldes ist diesmal variabel: Es kann sich über die ganze Breite des Bildschirms erstrecken...

rohr beliebig drehbar ist. Geschossen wird mit farbigen Kugeln, die von den seitlichen Wänden abprallen und erst nach Berührung mit anderen Kugeln zum Stillstand kommen. Euer Ziel ist es, die vorgegebene Ansammlung von Bällen mit gezielten Schüssen aufzulösen. Hängen nämlich drei oder mehr Bälle einer Farbe zusammen, verpuffen diese. Dabei ist die strategische Positionierung der Kugeln sehr wichtig, denn freigesetzte Ballhäufchen ohne Kontakt zu den Rändern verschwinden ebenfalls. Mit nur einem Kugelstoß lassen sich also ein paar Dutzend Bälle entsorgen. Die Eigenständigkeit von „Puzzle Bobble“ ist sein großes Plus: Im Vergleich



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen den Computer an oder fordert einen menschlichen Partner heraus.



Nachdem Ihr eine Spielstufe mit mehreren Levels geschafft habt, dürft Ihr aus zwei neuen Schauplätzen wählen.



...oder wird in der typischen Zylinder-Form präsentiert.

zu den ganzen „Tetris/Columns“-Verschnitten hat die spritzige Action-Knobelei ihren innovativen Charme nicht eingebüßt. Die perfekte Abstimmung zwischen leichtfüßigem Zeitvertreib und taktischer Note fesselt an den Bildschirm. Ob jedoch Besitzer der Super-Nintendo-Fassung erneut zuschlagen müssen, hängt von deren Begeisterungsgrad ab. Umwerfende Zusatz-Features gibt's keine. *mg*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231-556140

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	87%

Die einzige Action-Knobelei, die „Tetris“ und „Shanghai“ das Wasser reichen kann:
Leicht zu spielen & taktisch tiefgründig.



Die einzige Neuheit im 32-Bit-"Tetris": Bis zu vier Spieler stapeln gleichzeitig – und diesmal mit Extra-Einsatz.



Auch wenn sich Bullet Proof mit 32-Bit-Veröffentlichungen zurückhält, für ein „Tetris“-Update reicht die Entwickler-Kapazität gerade noch aus. „Tetris X“ bemüht sich erst gar nicht, den Klassiker mit frischen Spielelementen aufzurüsten, lediglich ein Multi-Player-Modus wurde hinzugefügt. Dieser bietet ein paar gelungene Specials (gezielter Positiv- und Negativ-Extra-Einsatz), die das traditionelle Schadenfreude-Potential vervielfachen. Wie man zu der Minimal-Adaption steht, sollte jeder für sich entscheiden. „Tetris“ ist und bleibt die beste aller Zylinder-Knocheleien, doch wenn Ihr bereits eine Version habt, dann spart lieber das Geld. Der Vier-Spieler-Modus ist für gesellige Zocker zwar eine motivierende Ergänzung, aber der klassische Game-Boy-Link tut's zur Not auch. mg

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Das "X" steht für nix: Im Solo-Modus gibt's keine neuen Spielelemente.

TETRIS X

91-02 X

SYSTEM

PLAYSTATION

HERSTELLER

BULLET PROOF

BRD-RELEASE

NICHT GEPLANT

SPIELSPASS 87%

Traditionsbewußtes „Tetris“-Update mit intelligentem Vier-Spieler-Modus. Ansonsten identisch mit dem Klassiker.

Vor etlichen Jahren führte eine "Tetris"-Adaption fürs NES in den USA zum Rechtsstreit zwischen Atari Games und Nintendo. Atari's Tochterfirma Tengen, u.a. für Heimversionen ihrer Arcade-Hits zuständig, veröffentlichte eine sehr gute "Tetris"-Version fürs NES, die Nintendos eigene Umsetzung in jeder Hinsicht schlug. Allerdings stellte sich heraus, daß Atari keine waserdichte Lizenz besaß und so mußten sie ihr "Tetris"-Modul vom Markt nehmen. In Sammlerkreisen hat das Tengen-"Tetris" nun einen Wert von gut 100 Mark.

Funtronix

Videospiele ohne Kompromisse

Versand & Laden

Sony PSX mit Spiel	589,90	Saturn mit Spiel	629,90
Resident Evil	99,90	ohne Spiel	539,90
Alien Trilogy	99,90	Shellshock	104,90
Shellshock	99,90	Sega Rally	99,90
weitere Spiele auf Anfrage		weitere Spiele auf Anfrage	

Ankauf u. Verkauf von gebrauchten Spielen u. Konsolen

Kassel Tel / Fax 0561 / 12477

34119 Kassel / Friedrich - Ebert - Straße 101

Mo - Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen

Game ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

MEGA DRIVE

Judge Dredd	39,90
Megaman	29,90
Pro Move Soccer	19,90
Stargate	39,90
Winter Challenge	19,90

SEGA 32 X

FIFA	49,90
NBA Jam T.E.	29,90
Virtua Fighter	49,90
WWF	29,90

SUPER NINTENDO

Batman Forever d	49,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Demon's Crest d	39,90
Donkey Kong 2 eu	99,90
WWF Raw	59,90

MEGA CD

Batman Return	19,90
Formula One	49,90
Sonic	29,90
Silpheed	39,90

PLAYSTATION

Alien Trilogy	89,90
High Octane d	59,90
NBA in the Zone	99,90
RAN Soccer	89,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

!! Nur für Händler !!

Tradelink
 Spielegroßhandel
 Eltastraße 8
 78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

SONY DIMENSION



Die Brücke des ersten Abschnitts wird schwer verteidigt: Ihr steigt ab, um Eure Feinde herumzuwirbeln.

Dynasty Wars 2



Der Krieg tobt
seit geraumer

Zeit: Schon 1989

veröffentlichte

Capcom den

"Dynasty Wars".

Automaten: 1992

kam mit "Dyna-

sty Wars 2" die

Fortsetzung in

die Spielballen.

Auch "The

Punisher".

"Aliens vs. Pre-

dator" und

"Advanced Dun-

geons and Dra-

gons" basieren

auf dem Spiel-

prinzip des

"Hack'n'Slay".

Der Kaiser schickt seine Soldaten aus: In Capcoms aktueller Umsetzung eines (nicht mehr ganz frischen) Spielautomaten schwingt Ihr Handkanten und Klingen. Der Weg zu Ruhm und Ehre in "Dynasty Wars 2" führt über beinharte Nahkämpfe. Im fernöstlichen Mittelalter herrscht Aufruhr: Auf japanisch umreißt der Herrscher den Ernst der Lage und prompt melden sich fünf Freiwillige, die Grenzen seines Reiches gegen anstürmende Horden zu verteidigen.

Ihr wählt einen der Kämpfer, deren Waffenarsenal vom Krummsäbel bis zum Langbogen reicht, besteigt ein edles Roß und zieht los. Während Euch im Verlauf der horizontal scrollenden Wälder und Täler Soldaten und kampierende Schurken aufhalten, warten am Levelende die grimmigen Heerführer darauf, von Euch eine Lektion erteilt zu bekommen.

Der "Final Fight"-gestählte Prügler ist dabei im Vorteil: Die identische Buttonbelegung läßt Deja-vu-Erlebnisse aufkommen. Im Verlauf des Abenteuers bekommt Ihr es mit ganzen Heerscharen von Bösewichten zu tun, von denen Euch oft ein halbes Dutzend gleichzeitig ans Leder will. Durch simple Joypad-



Der Obermott des zweiten Levels zeigt unserem Helden, wo der Hammer hängt. Beim Endkampf sind auch seine Spießgesellen mit von der Partie.

kommandos greift Ihr auf eine Handvoll Würfe bzw. Specials zurück, die für jeden Haudogen gleich auszuführen, jedoch in der Wirkung individuell verschieden sind. Nur die Reittiere der fünf anwählbaren Helden hauchen Innovation ins actionreiche Geschehen.

Ihr könnt auch zur traditionellen Art der Fortbewegung wechseln: Steigt vom Pferd und bekämpft die Unholde vom Boden aus. Vergeßt aber nicht, Euch danach wieder in den Sattel zu schwingen. Euer tumber Vierbeiner folgt nicht eigenständig, und stürmische Streiter stehen ruckzuck alleine da. Steckt Ihr zu viele Prügel ein, wird's dem Vieh eh' zu bunt und es nimmt Reißaus. Wer unterwegs die Lebensenergie verliert, nach einer zünftigen Axt sucht oder sein verschollenes Roß vermißt, knackt herumliegende Vasen und Kisten.

Technisch gibt's an "Dynasty Wars 2" wenig auszusetzen; die Ladezeiten sind verglichen mit anderen Playstation-Spielen angenehm kurz, und die Sprite-Horden lahmen auch bei Massenszenen nicht. Lediglich der auf Audiotracks abgelegten dramatischen Automatenmu-

sik hätte eine "Arrange"-Version gut zu Gesicht gestanden. Wer auf penible Automatenumsetzungen von konventionellen 2D-Actionspielen hoffte und schon Befürchtungen hegte, alte 2D-Tugenden würden durch die Polygonwelle fortgespült, darf aufatmen: Capcom liefert mit "Dynasty Wars 2" einen Qualitätstitel ab, der vom ersten Moment sympathische Arcade-Gefühle aufkommen läßt.

Die spärlichen japanischen Dialogtexte stören den Genrefan dabei ebenso wenig wie die fast völlig fehlende Innovation und der monotone Ablauf: Dieser Titel erinnert an den Spaß, den bewährte Konzepte bieten können und bereichert ein gerade in letzter Zeit unterrepräsentiertes Genre. *cb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



Schnell beleidigt: Von den zornigen Nackedeis droht ernste Gefahr.



Not am Mann: Die Fantastischen Fünf eilen zur Rettung des Reiches.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT

SPIELSPASS

70%

Viel Spaß und wenig Feinheiten:
Capcom überzeugt Fans mit einer
Prügelumsetzung in Automatenqualität.



Ihr könnt zwischen sechs weiblichen und sechs männlichen Spielern wählen

Hyper Final Match Tennis



Viele Perspektiven sind witzlos: Dieser Blickwinkel sieht zwar dynamisch aus, bietet aber keinerlei Übersicht.

Leider kennen nur wenige europäische Spieler die besten Tennissimulationen der letzten Jahre. Auf der japanischen PC-Engine sicherte sich Human's "Final Match Tennis" den Grand Slam, auf dem Super NES regiert der Import-Nachfolger "Super Final Match Tennis". Jetzt ist die Playstation-Neuaufgabe dieser Klassiker auf dem Markt: "Hyper Final Match Tennis". Doch, oh Schreck, das 32-Bit-Update schlägt viele Tugenden der Vorgänger ins Netz. Wann kapieren die Software-Hersteller endlich, daß ein modernes Sportspiel nicht zwangsläufig auf Polygon-Optik basieren muß? Die verschiedenen Perspektiven sind größtenteils unnötig, man spielt sowieso in der Schräg-von-oben-Ansicht. Außerdem wirken die Begrenzungslinien des Platzes durch die 3D-Spielereien kantig – manche gerade Linie macht ziemlich eckige Bögen. Die Animationen der Spieler und Spielerinnen (Zöpfchen pendelt im Wind, der Rock wird beim Becker-Hecht leicht angelupft) sind dafür sehr elegant anzusehen, doch dahinter verbirgt sich ein spielerisches Problem: Konnte man die Tennis-Sprites früher pixelgenau positionieren, fällt



Je kleiner der Platz, desto weniger habt ihr von den schönen Animationen der Tennis-Spieler und -Spielerinnen.

dies bei den aufwendigen Bewegungsabläufen viel schwerer. Bis der Spieler wieder seine "Parkposition" erreicht hat, dauert's oft zu lange. Die Gesamt-Präsentation ist dafür ähnlich simpel wie früher. Nach einem Render-Vorspann dürfen ein bis vier Spieler eine Worldtour mit sechs Turnieren absolvieren oder zum Freundschaftsmatch im Einzel bzw. Doppel antreten. Es stehen die drei traditionellen Böden zur Verfügung, der Spielstand wird via Sprachausgabe übermittelt. Human hat die Frischzellenkur am falschen Ende angefangen. Statt die brillante Spielbarkeit der Vorgänger zu konservieren und das dröge Drumherum aufzupeppen, hat man's genau umgekehrt gemacht. Die Steuerung an sich ist gut – die fordernde Doppelklick-Technik der Super-Version kommt nicht mehr zum Tragen. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

TENNIS

3D
6
 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	HUMAN
BRD-RELEASE	UNBEKANNT

SPIELSPASS

69%

Enttäuschender Nachfolger zu den PC-Engine- und Super-NES-Klassikern. Noch gutes 3D-Tennis mit Standard-Features.



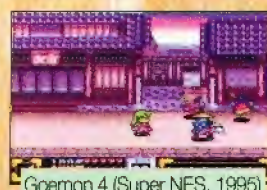
Die klassischen Dorfszenen von "Goemon" sind auf der Playstation mit Perspektiven-Tricks gespickt.

10 Jahre Goemon

Konami ist für seine Sport-, Action- und Jump'n'Run-Titel weltweit bekannt, seine Action-Adventure-Serie "Goemon" spielt man jedoch nur in Japan. Lediglich einem Teil der farbenprächtigen Fernost-Saga vergönnte Konami einen Europa-Start: Das erste 16-Bit-"Goemon" wurde übersetzt und 1992 als "Mystical Ninja" vermarktet. Doch Mystical Ninja war weder das erste noch das letzte Spiel um den kleinen Schwertkämpfer und seine vielseitige Helden-Clique. Die Serie begann 1987 auf MSX-Computern und wurde 1990 für das NES umgesetzt. Auf dem Super Nintendo gibt's die meisten Teile: In MAN!AC 3/94 testeten wir "Goemon 2" (in unseren Augen der Höhepunkt des Ninja-Zyklus), in MAN!AC 2/95 berichteten wir von den Programmierarbeiten an "Goemon 3". Verschwiegen haben wir Euch die Veröffentlichung von "Goemon 4" das Ende 1995 ausgeliefert wurde – anbei ein Schnappschuß aus dem 16-Bit-Highlight.

Brandneu ist Goemons 32-Bit-Debüt. Wie die Vorgänger verbindet das Playstation-"Goemon" verschiedene Spieltypen. Ausgangspunkt aller Abenteuer sind ländliche Siedlungen, in denen die Bewohner nur japanisch sprechen. Dort plaudert Ihr mit Kontaktpersonen, ärgert die Wächter und stockt Eure Ausrüstung auf, bevor Ihr in unterschiedliche Spielumgebungen reist. Die meisten davon wurden den Vorgängern entliehen: Den Zerstörungs-Scroller im "Goemon"-Mech gab's bereits auf dem Super Nintendo, ebenso die dreidimensionalen Schlachten, bei denen Ihr vom Cockpit aus Fäuste und Raketen des Roboters steuert. In den Jump'n'Prügel-Levels verlaßt Ihr Euch auf die unterschiedlichen Talente von Goemon und seinen Freunden. Neben dem Helden ist auch sein blaubärtiger Kumpel wieder mit von der Partie, statt dem Mädchen aus Teil 4 schließen sich Euch ein gestrandetes Alien und ein muskulöser Barbar an. Mit den seitlichen Tastern könnt Ihr in einigen Spielstufen die Gestalt und Eure Waffen wechseln und durch die speziellen Charakter-Talente jede Hürde meistern. Eine ansprechende Mischung – für

Nicht-Japaner aber nahezu unspielbar. *wi*



Neben Geschicklichkeits-Levels gibt's auch pixel-sprühende Action: Zerstörungs-Scroller (oben links) und 3D-Schlacht (großes Bild) im Goemon-Mech.

SONY 3D DIMENSION

Gundam 2

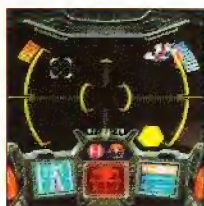


Während sich Saturn-Spieler mit einem zweidimensionalen "Gundam"-Scharmützel vergnügen, steigen PlayStation-Piloten zum zweiten Mal in das Mech-Cockpit und ballern sich durch 3D-Szenarien: Ihr düst durch den Weltraum oder zerblast die Polygon-Gegner zwischen qualmenden Ruinen. Waffensysteme wie Lichtschwert, Lasergewehr oder Plasma-Kanone wurden

wie beim ersten Teil der Anime-Vorlage entliehen. Eine schematische Darstellung Eures Vehikels zeigt Schäden an den Körperteilen des "Gundam"-Mechs und signalisiert Systemausfälle. Anstatt die 3D-Engine des Vorgängers zu übernehmen, hat Bandai in neue Routinen investiert; Während der erste Teil mit routiniertem Scrolling und einfacher Steuerung überzeugte, malträtiert Euch der zweite Teil mit Ruckel-Manövern und konfusem Rumgeholze. Kaum habt Ihr das Steuerkreuz leicht nach rechts getippt, macht Euer Roboter einen 180-Grad-Schlenker und ma-

növriert den mühsam angepeilten Gegner aus dem Holo-Visier. Jegliche Justierungs-Versuche sind zum Scheitern verurteilt. Zwischen verpixelten 3D-Objekten und konzeptlosem Level-Aufbau verlieren sogar Profis mit Engelsgeduld die Orientierung, selbst die drögen Render-FMVs ruckeln: Wer sich diese Fortsetzung zulegt, ist selber schuld. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

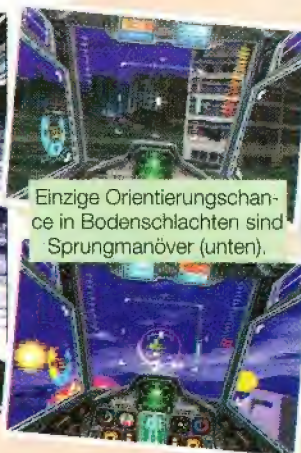


Wer sich vor der Schlacht einschließen will, schlüpft in einen Mech seiner Wahl und selektiert ein gegnerisches Modell:

Cockpit-Design und Waffen der Mechs sind unterschiedlich, leider kranken alle Roboter unter dem gleichen Steuerungs-Handicap.



Euer "Gundam"-Mech rast mit gezücktem Laserschwert auf einen verpixelten Polygon-Satelliten zu.



Einzige Orientierungschance in Bodenschlachten sind Sprungmanöver (unten).

Killing Zone



Bis vor kurzem bürgten 3D-Schlagereien für hohes Prügelniveau, doch jetzt trudeln die Schnellschuß-Entwicklungen ein: Nach "Criticom" (MANIAC 4/96) bewirbt sich "Killing Zone" um die Auszeichnung des schlechtesten 3D-Prüglers. Nachdem Ihr Euren Schläger unter Frankenstein, Skelett und Minotaurus gewählt habt, erahnt Ihr angesichts des Stolperzooms auf die Übersichtkarte,

welch programmiertechnische Schandtat Euch erwartet: Euer Krieger ist so beweglich wie ein Playmobil-Männchen, die "Tekken"-ähnlichen Combos funktionieren nach dem Zufallsprinzip. Reagiert Euer Schläger glücklicherweise mal ohne Verzögerung, geht der Hieb wegen der undurchsichtigen Kollisionsabfrage ins Leere. Obendrein kennen die Gegner nur zwei Taktiken: Entweder stellen sie sich starr vor Euch und erwarten geduldig den Gnadenstoß oder sie fegen Euch mit einem irrwitzigen Schlaghagel vom Schirm. Wer gewinnen will, schiebt die Fieslinge einfach vom Spielfeld. Abgesehen von den öden Hintergrundmelodien gibt Euch die imaginäre Kamera den Rest: Mitten im Kampf macht sie einen meilenweiten Satz, so daß ein bildschirmfüllender Krieger plötzlich am Horizont zusammenschrumpft. Im Vergleich zum Clipping-Meister "Tekken" bewegen sich die Schläger jedoch geschmeidig über die Kampfarena, Flackern kommt selten auf. Zumindest ansatzweise fühlt Ihr Euch am Kampf noch beteiligt, was "Killing Zone" vom Trash-König "Battle Monsters" unterscheidet. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Jetzt geht's rund: Medusa-Verschnitt Gorgon landet mit ihrem Schwanz harte Uppercuts.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	BANDAI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	28%

Dilettantisch inszenierte Mech-Schlacht nach Anime-Vorlage: Sogar profilierte 3D-Piloten verlieren jegliche Übersicht.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAXAT
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	32%

Technisch wie spielerisch rundum mißlungener 3D-Prügler mit träger Steuerung und nervöser Digi-Kamera.

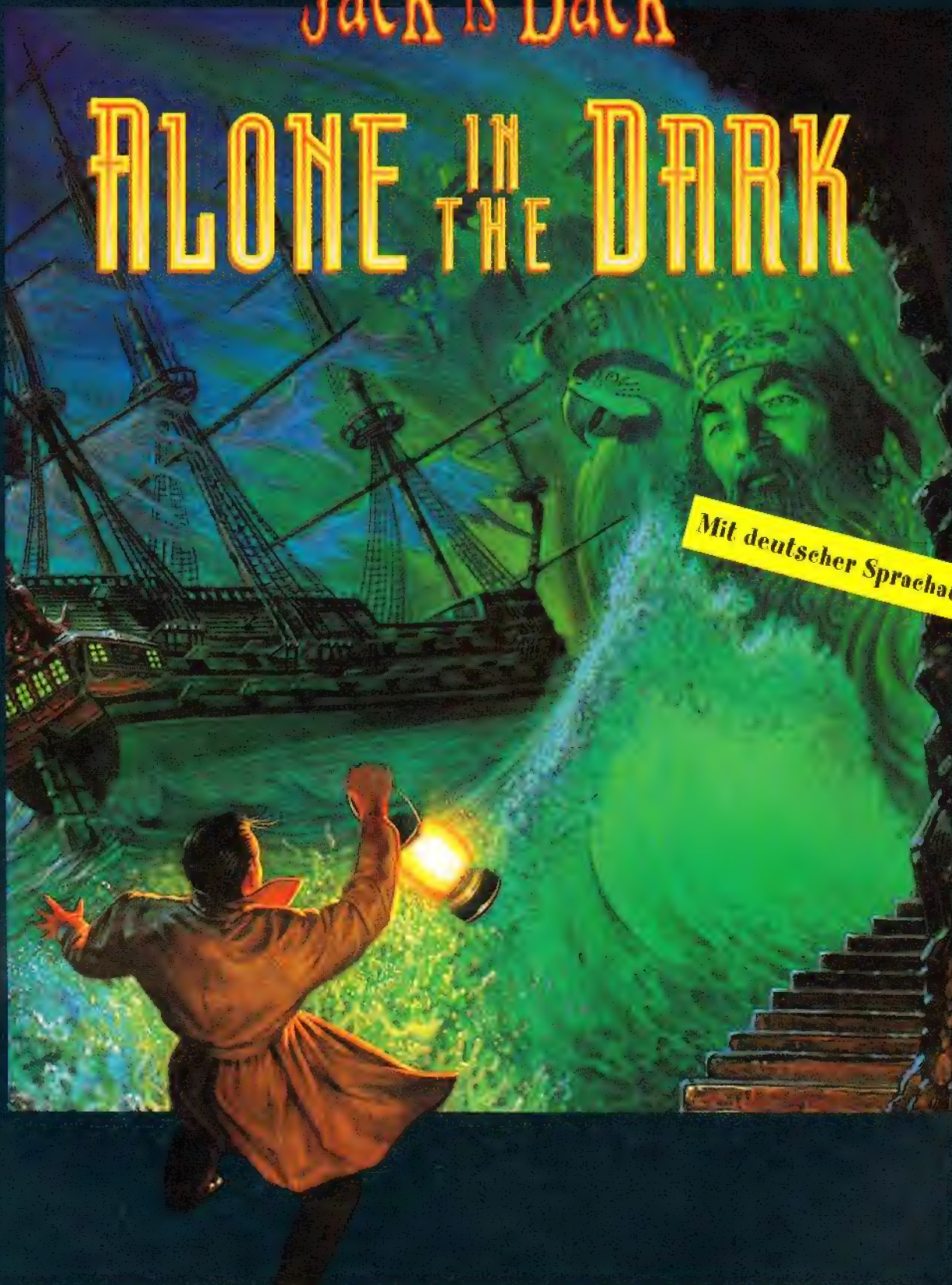
Distributed by



Jack is Back

ALONE IN THE DARK

Mit deutscher Sprachausgabe



You are alone - Alone in the dark!



Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?

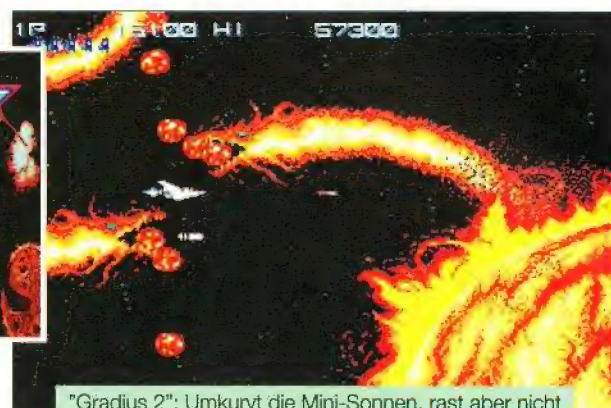


© 1996 Infogrames Multimedia. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unbearbeitetes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD II, Sega 32X, Game Gear und Sony PlayStation.

PLANET SATURN



Typisch Gradius: Eine organische Lebensform fordert Euch im sechsten Level zum Duell.



"Gradius 2": Umkurvt die Mini-Sonnen, rast aber nicht direkt in deren schlängelnde Bewohner.

Gradius Deluxe Pack



Konami's Strategie des "Zwei-in einem"-Deluxe-Pack für Automatenumsetzungen wird nach "Parodius" und "Twin Bee" fortgesetzt. Dieses Mal sind die ernsthaften Ballerveteranen von Konami an der Reihe: Der Urvater "Gradius" von 1985 sowie sein offizieller Nachfolger "Gradius 2" aus dem Jahre 1988. Ansonsten findet sich auf

der CD ein mitreißendes Full-Motion-Intro in (vor allem auf der Playstation) ansprechender Qualität; sowohl der inoffizielle zweite Teil "Salamander" als auch der Abschluß der Serie ("Gradius 3") blieben unberücksichtigt.

"Gradius" schickt Euch mit Eurem "Vic Viper"-Jäger durch sieben horizontal scrollende Welten, wobei jeder Abschnitt zum Extrakapselraffen erstmal im All startet. Gesammelte Extras erleuchten die Felder einer speziellen Leiste; das Objekt der Begierde "kauft" Ihr durch einfachen Knopfdruck, und die Prozedur startet erneut. Hohe Treffsicherheit vorausgesetzt, erreicht Ihr den Geschosshagel der Bodenstationen,

Walker und Feindschiffe mit ausreichender Feuerkraft, um zu den Wächtern vorzustoßen. Diese monströsen Lebensformen und Giganto-Raumer fordern Eure volle Konzentration. Ein Fehler, und Ihr müßt Euch mit Micker-Bewaffnung erneut duellieren.

"Gradius 2" läßt Euch die Wahl zwischen vier Extraleisten, wovon Ihr eine vor dem Abheben auswählt. Im flammenden Inferno' des ersten Abschnitts angekommen, genießt Ihr den optischen und akustischen Fortschritt: warnende Sprachsamples, vertikale Bewegungsfreiheit, mitreißende Musik und funkensprühende Feuerdrachen, die sich bedrohlich an Euch heranschlängeln. Das stockende Scrolling der Alien- und Diamantenwelten sind der Beweis: Beide Klassiker sind pedantisch umgesetzt. Auch technische Probleme der Originale wurden brav konvertiert. So stürzt das "Deluxe Pack" den MAN!AC-Tester in einen Gewissenskonflikt: Zwei Meilensteine der Shoot'em-Up-Geschichte plus einem Intro-Bonus hören sich verlockend an. Doch "Gradius" wirkt in jeder Hinsicht veraltet. "Gradius 2" wiederum überzeugt durch klare Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger.

	30 6 Jahren
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	69%
Karg, aber komplett: Zwei Action-Meilensteine in getreuen Umsetzungen. Besseres FMV-Intro, ansonsten wie auf dem Saturn.	



Großmaul: Die Steingesichter feuern mit Miniaturausgaben ihrer Gattung...



Alien-Attacke: Während die Fangarme nach Euch greifen, schlüpfen hungrige Jung-Aliens aus.

	30 6 Jahren
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68%
Die Klassiker von Konami im Doppelpack: Oldiefans frohlocken, während Fortschrittsjünger herzhaft gähnen.	



Der unbeholfene "Gradius"-Chef scheint BSE-befallen: Ihr habt keine Gegenwehr zu befürchten.



Options-Tarot: Ihr zieht eine Karte vom Wahrsager-Pult, um wahlweise abzuspeichern oder zu laden.



Peinlicher Szenenwechsel: Wenn das aktuelle Bild verschoben wird, verliert Ihr schnell die Orientierung.



Ihr folgt der Wendeltreppe ins nächste Stockwerk. Beiwerk wie Kerzen oder Fackelschein sind statisch.

Horror Tour



Altgediente Rollenspieler erinnern sich an 3D-Rätseleien wie "Dungeon Master" für den Atari ST oder "Eye of the Beholder" für den PC.

Für "Horror-Tour" haben nostalgische Japaner das klassische Genre aus der Mottenkiste gekramt und mit zeitgemäßen FMV-Sequenzen verziert: Euer Held erkundet das monströse Gruselschloß aus der Ego-Perspektive. Anstatt echte 3D-Grafik zu programmieren, hat man das Abenteuer wie in den Klassikern aus zweidimensionalen Szenen zusammengeschnipselt. Leider waren die Programmierer sogar mit dem simplen Bildwechsel überfordert: Während Euch beim Vorwärtsmarsch ein träger Szenenwechsel aufhält, wird beim Rechts- oder Linksschwenk ein Bildstreifen verschoben und eine neue Zeichnung in die Mitte gerückt.

Auf Echtzeitkämpfe müßt Ihr genauso verzichten wie auf rollenspielgerechte Menü-Kloppe, stattdessen beschränkt sich Euer Abenteuer auf Rumgedruckse in feuchten Schloßkellern und die Ent-

deckung von dürrig gezeichnetem Inventar. Ihr nehmt sämtliche Objekte mit einem simplen Mausklick in Augenschein, leider reagiert nur selten ein Gegenstand auf Eure Bemühungen. Mobiliar und Rüstungen schweigen sich in der Regel aus, lediglich gesprächige Bilder und sekundenlange FMV-Einlagen lockern das dröge Herumgelatsche auf. Euer Held kann weder auf Ausrüstungsgegenstände zurückgreifen noch gefundene Objekte verstauen: Hin und wieder dürft Ihr ein paar Säbel umräumen oder einen Stein in den Schloßbrunnen werfen. Mehr Interaktion wird dem Spielerhirn nicht abverlangt. Lediglich die hektischen Szenenwechsel fordern Grips, denn spätestens nach dem zweiten Treppenaufgang habt Ihr Euch hoffnungslos verfranst. Pech für Desorientierte: Wer selbstsicher nach der Automap forscht, wird aufs Neue enttäuscht und trägt die CD zu Grabe. Von Zombies oder Grusel keine Spur: Einach nur das nackte Grauen. *rb*


Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



Mit Säbelrasseln in den nächsten Raum: Um eine Geheimtür hinter den Schilden zu öffnen, vertauscht Ihr die Säbel.



Tanz der Teufel: In einem verstaubten Bücherregal findet Ihr einen alten Folianten. Vielleicht das Necronomicon?



ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	OCC
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT

SPIELSPASS 41 %

Altbackene 3D-Suche mit dürriger Technik und löchriger Rätsel-Konsistenz: Nicht nur für Profi-Puzzler der blanke Horror.



"Pat & Patachon" meet "Track & Field": Den beiden Helden bleibt keine Doofheit erspart.



Beim Glatzkopf ist Kombinationsgabe gefragt: Findet Zutaten, die Haare sprießen lassen!

Puzzle & Action

Segas Japan-Neuheit klingt für westliche Ohren so kurios wie sie sich dem Betrachter darstellt: "2DO Arukotowa Sandoahru" ist eine Sammlung von Denk- und Reaktions-Spielchen – in der Videospielesgeschichte bislang einmalig.

Durch eine belanglose Rahmenhandlung (besiegt gegnerische Bandenmitglieder, um einen stibitzten Schatz zu erlangen) zusammengehalten, absolviert Ihr eine Tour de Force der absurden Ideen: Quetscht Reisende durch wilde Knopfgedrucke in die U-Bahn; schießt im Wilden Westen Münzen in die Luft; füttert Löwen, indem Ihr deren Beute fachgerecht zerschießt; oder plättet einen Terroristen, indem Ihr hochexplosive Fässer abballert.

Jedes der über 20 Spielkonzepte ist aufgrund der Einfachheit binnen weniger Sekunden sonnenklar. Die japanischen Texte stören beim vergnüglichen Gedrucke und Kombinieren nicht; Präsentation und Gestaltung sind überzeugend. Amüsante Hauptdarsteller (Wer erinnert sich an Sega's "Bonanza Bros. "?), flüssige Zoomeffekte und verblüffender Detailreichtum: Für die obskure Spielesammlung legten sich die Programmierer mächtig ins Zeug.

Die fünf Schwierigkeitsgrade können den langfristig dünnen Solo-Modus jedoch nicht verbessern. Ganz im Gegensatz dazu der Zwei-Spieler-Modus: Die einfache Bedienung lockt auch Unbeteiligte im Handumdrehen ans Pad und sorgt damit für kurzweilige Abende. Auffassungsgabe und schnelle Reaktion ersetzen das Wälzen im Handbuch. Gerade der Simpel-Charme macht diese Spielesammlung einzigartig: Die Zielgruppe scheint zwar das japanische Schulkind zu sein, wer aber heute noch den Zeiten von "Decathlon" nachhängt und exotische Freakware sucht, wird sich ebenfalls begeistern lassen. *cb*

Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



Zerschießt das Fleisch in der Mitte, damit die Löwen einträchtig teilen und füttern können.



Zeigt's dem Schurken: Wehrt die Fässer durch gezielten Beschuß ab, und er wird selber überrollt.

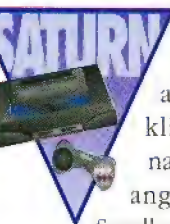
PLANET SATURN



Tauchen in grüner Soße: Nicht alle "Chooaniki" Hintergründe sind so trostlos, einige aber noch deutlich häßlicher.

Chooaniki

Noch Jahre vor dem Duo-Engine-"Chooaniki" verblüffte NCS (damals auf der Höhe seines Schaffens) die Baller-Fans mit "Gynoug". Im legendären Mega-Drive-Scroller waren die meisten Elemente späterer "Chooaniki"-Spiele bereits enthalten: Wasserspeier, Engel und Muskelmonster als Feinde, ebenso wie die irrwitzigen Flugbahnen gegnerischen Geschosse: Die winzigen Kugeln beschleunigen, verwirren mit verschiedenen Fluggeschwindigkeiten und abrupten Richtungsänderungen.



"Chooaniki" ist die vorsätzliche Verdrehung aller gängigen Ballerspielklischees, ein mit viel nackter Haut und Muskeln angereicherter Horizontal-Scroller der absonderlichen Art.

Im Gegensatz zum hierzulande kaum bekannten Duo-Engine-Vorgänger ging die 32-Bit-Version voll in die Hose: Die digitalisierten Sprites wirken wie die unbeholfenen Übungen eines Bildbearbeitungs-Anfängers, die ehemals fähigen Level-Designer sind NCS seit Gynoug anscheinend verlorengegangen. Mit dem Humor ist's auch so eine Sache: Vielleicht schmunzeln Bewohner der Multi-Millionen-Metropole Tokyo über die Holzhammer-Spässe, deutsche Spieler, die auf einen fantasievollen Shooter hoffen, blicken jedoch grimmig. Vom Vorspann, über Waffensystem bis zum letzten Endgegner wirkt "Chooaniki" unfertig, lieblos und schlampig. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	NCS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	51%

Klammauk jenseits der Schmerzgrenze im Gewand eines ideenarmen Baller-Scrollers. Keine Unterschiede zur Playstation-Version.



Wie im ersten Teil navigiert Ihr Eure Raumschiffe einzeln durch die Planetenatmosphäre. Die 3D-Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger jedoch stark abgespeckt.

Gotha 2



Ein Jahr nach dem grafisch vielversprechenden ersten Teil (MAN!AC 4/95) wurde in Japan "Gotha 2" ausgeliefert. Produzent der fiktiven

Luft- und Raumschlachten ist nicht mehr Sega, sondern der Strategiemarktführer Koei, der in Fernost durch Serien wie "Nobunagas Ambition" und "Romance of the Three Kingdoms" die jugendlichen Spieler verzaubert.

Trotz des Wechsels zu Koei behielt "Gotha 2" das Strategie-Schema des Vorgängers bei: Durch eine Hintergrundgeschichte in Cinepak-Video und japanischer Sprache verknüpft, steuert Ihr als Flottenadmiral unterschiedliche Schauplätze an: Ihr kommandiert Attacken gegen Raumzerstörer, beschützt Nachschub-Convoys und navigiert durch Asteroidenfelder. Alle Vehikel sind den Science-fiction-Flugschiffen der viktorianischen Ära nachempfunden: Kolosse mit bizarren Flügel- und Rumpfkonstruktionen, waffenstarrende Einsitzer und rostig-braune Großraumer. Ihr wählt geeignete Jäger und Zerstörer aus dem Trockendock und platziert Sie auf der Land- bzw. Luftkar-



Das dicke Schlachtschiff ist Euer Ziel. Die feindlichen Manöver beobachtet Ihr auf der strategischen Übersichtskarte.



Je nach Mission stellt Ihr aus einem anderen Raumschiff-Pool die ideale Flotte zusammen.

te. Danach zieht Ihr Eure Schiffe: Die Übersichtskarte wird zur 3D-Ansicht, Euer Joypad zum Steuerruder. Gerät ein Feind in den Radius Eurer Waffen, zielt Ihr über ein Fadenkreuz. Jede Mission endet, wenn alle Gegner aus dem Luftraum geputzt wurden.

Das liest sich zwar alles ganz gut, ist aber sterbenslangweilig, etwas komplexer als der Vorgänger, und – völlig unverständlich – grafisch total verhunzt. Nur für ausgehungerte Strategen. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KOEI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	53%

Langweiliges Japano-Strategiespiel in Jules-Verne-Ambiente. Eine enttäuschende Fortsetzung mit abgespeckter 3D-Grafik.



Frauen-Power: Yuri gehört zu den stärksten Charakteren von "King of Fighters '95". Da bekommt selbst der erfahrene Söldner Ralf kalte Füße.

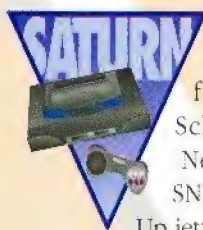


Changs Stahlkugel hat schon so manchen aufdringlichen Angreifer zu Boden gebracht



Alkoholiker: Der kleine Chinese Chin (links) nimmt ständig einen Schluck aus seiner Pulle.

King of Fighters



Alle Jahre wieder treffen sich SNKs Prügelfürsten zum großen Schlagabtausch. Bislang Neo-Geo-exklusiv, setzte SNK ihr Vorzeige-Beat'em-Up jetzt für den Saturn um.

Wie beim Automaten stehen 24 Spielfiguren zur Wahl, die jeweils zu dritt in einem Team antreten. Wer sich mit keiner der acht Mannschaften anfreunden kann, stellt sich die eigene Prügel-Crew zusammen. Vor Spielbeginn legt Ihr die Reihenfolge der Akteure fest – hat ein Charakter seine Lebensenergie verloren, hüpfert der nächste aus dem Hintergrund und revanchiert sich für den Knock Out seines Kumpels. SNK-Freaks werden die Spielfiguren gleich wiedererkennen: Neben den bekanntesten Haudegen aus "Art of Fighting", "Mutation Nation" und "Fatal Fury" (u.a. Busenwunder Mai Shiranui) treten sogar drei "Ikari Warriors" aus dem gleichnamigen Automatenoldie

an. Ein paar Figuren aus "King of Fighters '94" sind ebenfalls dabei, neue Prügelspezialisten gibt's auch. Wer auf klassische Prügelspiel-Logik steht, kann statt im Team auch mit einem Solo-Fighter antreten.

Grafisch und spielerisch entspricht die Saturn-Umsetzung dem Neo-Geo-Original: Zu den abwechslungsreichen Hintergründen gesellen sich eine Unzahl hübsch animierter Spielfiguren, die leider etwas klein ausgefallen sind. Jeder Akteur verfügt über ein ausreichendes Repertoire an Special-Moves, kann zwecks Abwehr eines Angriffs in den Hintergrund treten oder mit rechtzeitiger Tastenkombination kontern und zurückschlagen. Am unteren Bildrand wird ein Power-Energiebalken aufgeladen – bei voller Energie könnt Ihr einen tödlichen Move vollführen, der oft das Match entscheidet. Am Ende des Turniers trifft Ihr genau wie beim Vorbild auf den bösen Rugal.

Wer sich immer noch nicht satt geprügelt hat und nicht genug bekommt von klassischen Bitmap-Prügelspielen, ist bei "King of Fighters '95" bestens aufgehoben. Die Team-Option ist genial, die Grafik ordentlich, nur die Musik hätte besser ausfallen können. Zwei Prozent Abzug im Gegensatz zur Neo-Geo-Version, da der Zahn der Zeit auch an Prügelspielen nagt. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Entgegen der für Sommer geplanten Playstation-Version ist der Saturn-CD von "King of Fighters" ein Modul beigelegt: Um Euch lästige Ladezeiten zu ersparen, packte SNK eine 3 MB große RAM-Erweiterung sowie die Animationsphasen sämtlicher Sprites auf den Zusatz. Gegenüber der 7 MB RAM des Neo Geo muß der Saturn nämlich mit 3,5 MB Arbeitsspeicher auskommen (die Playstation mit 2,5 MB).

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SNK
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	88%

Nahezu identische Umsetzung des Neo-Geo-Klopfers. 24 Spielfiguren lassen keine Langeweile aufkommen.

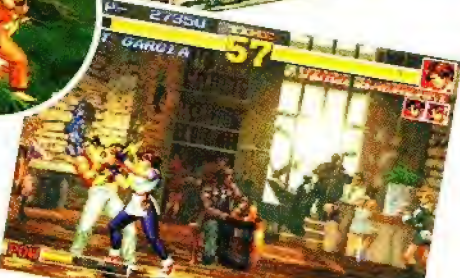
Eine verlassene Chemiefabrik bildet den Hintergrund für das Duell Robert gegen Tori



Takuma (links) ist zwar stark, dafür aber lange nicht so wendig wie sein Widersacher Sie.



Terry kennen SNK-Fans aus den "Fatal Fury"-Spielen. Hier im Clinch mit Takuma.



Schon wieder abgeblickt: Robert bezieht ein paar Ohrfeigen von der emanzipierten Yuri.

PLANET SATURN

Victory Goal 96



Die japanische Fußball-Profiliga "J-League" bringt uns Fluch und Segen. Zum einen lockte sie Altstars wie Uwe Bein in die Ferne, was bei manchem betroffenen Bundesligisten den sportlichen Niedergang einläutete. Auf der anderen Seite motiviert die Begeisterung für die J-League auch Japans Software-Hersteller, fleißig Fußballspiele zu produzieren. Sega hatte den Saturn von Tag 1 ver-

sorgt: "Victory Goal" war eine der ersten CDs, die ich mir zum Start der Hardware gönnte. Spielerisch und grafisch war der 3D-Kick eher simpel gestrickt, aber die vielbeschworene Spielbarkeit stimmte. Auf ähnliche Tugenden setzt auch die Fortsetzung, die gerade in Japan erschienen ist. 16 Mannschaften, die allesamt durch knuffige Comic-Charaktere repräsentiert werden, stehen mit ihren schwer durchschaubaren Spielerkadern zur Wahl. Der japanische Text macht keine große Sorgen; die meisten Funktionen bekommt Ihr mit ein bißchen Rumprobieren heraus. Exotisch, aber cool ist auch das Nippon-Ambiente im Stadion. Das fachkundig mitraunende Publikum wird von zwei Sportreportern übertönt. Ich verstehe zwar kein Wort von den Plapperbrüdern, aber der Originalton Fernost klingt witziger als manche deutsche Reporterschnarchnase.

Wie beim Vorgänger beobachtet Ihr das Geschehen auf dem virtuellen Rasen in drei Zoom-Stufen. Für schöne Kombinationen optimal ist die unspektakuläre "Weit-weg-Ansicht", die viel Sinn macht. Wie kaum ein anderes Fußballspiel belohnt "Victory Goal" überlegte Quer- und Steilpässe. Neu beim Nachfolger: Ihr könnt auch die Kickrichtung ändern. Zum üblichen "von oben nach unten" gibt es die Alternativen "horizontal" und "diagonal". Grafisch leicht über-



Bilderbuch-Grafik: Gegenüber dem ersten Sega-Fußball wurden die Spieler-Animationen gewaltig aufpoliert. "Victory Goal 96" bietet eine der beste Sportspiel-Optiken aller Zeiten.

holt zeigen sich die Spieler: Netter gemusterte Trikots und mehr Animationen erfreuen das Auge. An die ausführlichen Verrenkungen bei der Ballannahme muß man sich jedoch gewöhnen; dadurch hat der Gegner einige Sekundenbruchteile mehr Zeit, den Paß abzufangen. Überhaupt wirkt der Nachfolger einen Tick ruhiger; "Victory Goal" macht damit einen kleinen Schritt von "Fußball-Action" zu "Fußball-Simulation". Bei der Zusammenstellung Eurer Mannschaft geht's jetzt auch etwas tiefergründiger zu; für jeden Kicker werden Kraftwert und Tagesform angezeigt. Die Steuerung wurde nicht auf den Kopf gestellt; je ein Button dient zum Passen, Flanken und Schießen. Die Verbesserungen stecken im Detail: Sorgte beim Vorgänger bereits der Druck auf einen Feuerknopf fürs Abspiel, ist jetzt das Loslassen entscheidend. Ähnlich wie bei "FIFA Soccer" dosiert Ihr somit die Wucht von Paß oder Schuß. Durch die intelligent dem Ball hinterherlaufenden Mitspieler lädt "Victory Goal 96" zu überraschenden Paßattacken ein. Hoch hereingegebene Flanken haben zudem



Je weiter man sich vom Platz entfernt, desto größer die Übersicht. Dieser Blickwinkel ist aber ein bißchen zu extrem.



Wetten, daß? Der Weitschuß schlägt punktgenau im linken oberen Winkel ein. Der Torwart hat das Nachsehen.

an Tödlichkeit gewonnen, da die Torhüter solche Bälle selten festhalten. Selbst eine Verlegenheits-Hereingabe wird gerne abgeklatscht, was für entsprechende Turbulenzen im Strafraumbereich sorgt.

Bei den Optionen entdecken wir vier Schwierigkeitsgrade; "Hard" und "Hardest" machen dabei ihren Namen alle Ehre. 16 Teams (also vier mehr als beim Vorgänger) stehen jetzt für Liga und Pokal zur Wahl. Ihr dürft auch ein Elfmeterschießen veranstalten oder ein Freundschaftsmatch organisieren. Dazu kam noch allerlei Render-Schnickschack bei Intro und Stadion-Präsentation. Auch die Wetterkarte wurde aufpoliert:



Vorsicht Eckball: Auf der Übersicht rechts außen könnt Ihr erkennen, wo sich Freund und Feind postiert haben.

Bis auf das schwer lesbare Option-Menü (siehe Bild unten) sind die übrigen Auswahl-Bildschirme vorbildlich gestaltet. Verspielte Grafiken wurden mit übersichtlichem Menüaufbau kombiniert. Auch ohne japanisch-Kenntnisse findet man sich problemlos zurecht.





Ein Flugkopfball ist doch was Schönes: Besonders in der Zeitlupe (siehe Bedienungsfeld rechts unten) kommt die Eleganz zur Geltung.

Wenn's bei "Victory Goal 96" kunstvoll nieselt, möchte man am liebsten zu den Gummistiefeln greifen. Die Verbesserungen sind OK, aber für Besitzer des Vorgängers nicht gerade gewaltig. Da könnte sich vielleicht doch der Griff zur soliden Saturn-Version von "FIFA '96" lohnen. Da gibt es mehr Optionen und Steuerungsfinessen, wenn auch technische Mankos auftreten. "Victory Goal 96" spielt sich dafür gradliniger und hat die übersichtlichste 3D-Grafik. Im Zweifelsfalle sollten Saturn-Sportler den Test der offiziellen Europaversion abwarten. Wer auf die putzigen J-League-Teams steht, muß wohl zum Import greifen: Zumindest beim ersten "Victory Goal" wurden die Originalteams gegen lieblose Nationalmannschaften mit Phantasiespielern ausgetauscht. **bl**

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Verwirrung im Strafraum: Während der rote Spieler gerade strauchelt, bolzt der Torwart den Ball aus der Gefahrenzone.



SYSTEM SATURN
HERSTELLER SEGA
BRD-RELEASE SOMMER

SPIELSPASS 78%

Dezent verbesserte Fortsetzung eines gut spielbaren Action-Fußballs. Unkomplizierte Steuerung und übersichtliches 3D.

Das neueste
Sega-Fußball
bietet Euch drei
Stadien, die von
verschiedenen
Architekten ent-
worfen wurden.
Auf den Kick an
sich hat dies
jedoch keinen
Einfluß. Dafür
kommt der Wahl
des Wetters
schon größere
Bedeutung zu.
Auf klatschnas-
sem Boden
schliddern man-
che Spieler
kunstvoll am
Leder vorbei,
auch der Tor-
wart muß sich
vor tückischen
Aufsetzern in
acht nehmen.



Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

Sony PlayStation

Lenkrad m. Pedalen	dt	159,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Panzer General	dt	89,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Roadrash	dt	99,95 DM
NBA in the Zone	dt	99,95 DM
Goeman Warrior	ip	149,95 DM
Galaxian 3	ip	149,95 DM
Motor Toon G.P. 2	ip	149,95 DM
Jumping Flash 2	ip	149,95 DM
Warriors of Fate	ip	149,95 DM
Darius Deluxe Pack	ip	99,95 DM
Wing Commander 3	dt	89,95 DM
Mickeys Wild Adventure	dt	149,95 DM
Hyper Final Match Tennis	ip	

SEGA Saturn

Shellshock	dt	89,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon Zwei	ip	119,95 DM
Skeleton Warriors	ip	119,95 DM
King of Fighters 95	ip	149,95 DM
Dark Savior	ip	119,95 DM
Gungriffon	ip	119,95 DM

SNES

Mario RPG	ip	189,95 DM
Secret of Mana 2	ip	199,95 DM
Front Mission 2	ip	149,95 DM
Bahamoth Lagoon	ip	199,95 DM

Hardware zu allen Systemen ab Lager lieferbar!!!

ALIEN TRILOGY PSX
UNZENSTERT
99,95 DM

NEED FOR SPEED
PSX DT
89,95 DM

RESIDENT EVIL
PSX US
119,95 DM

MAGIC CARPET
PSX DT
99,95 DM

PLAYSTATION
DT
ALTE SERIE
519,95 DM

SATURN
DT
119,95 DM

TEKKEN 2
PSX JP
119,95 DM

PHONE:

0208 855 612

UND

0208 201 888

FLYKING

DER VIDEOGAMES VERSAND

SONY Playstation

Alien Trilogy ev./dt.	99,95 DM
Alien Trilogy us./Son.	89,95 DM
Adidas Power Soccer dt.	98,95 DM
Descent dt.	98,95 DM
Descent ip./Son.	89,95 DM
D dt.	88,95 DM
Resident Evil us.	119,95 DM
Discworld dt.	88,95 DM
Jack is Back dt.	98,95 DM
Krazy Ivan dt.	78,95 DM
Lone Soldier ev.	78,95 DM
Magit Carpet dt.	88,95 DM
Mickey's Wild Adv. dt.	88,95 DM
NBA-In the Zone dt.	98,95 DM
NBA-live 96 dt.	98,95 DM
Need for Speed dt.	88,95 DM
Panzer General dt.	88,95 DM
Revelation X dt.	78,95 DM
Ridge Racer Rev.	98,95 DM
Road Rash dt.	98,95 DM
Shellshock dt.	98,95 DM
Space Hulk dt.	98,95 DM
Street Racer dt.	88,95 DM
Syndicate Wars dt.	98,95 DM
Toshinden 2 dt.	98,95 DM
Wing Commander 3 dt.	98,95 DM
Playstation Pal	499,95 DM
Playstation (mit Spiel)	569,95 DM
Steering Wheel (Lenkrad)	159,95 DM
SONDERPOSTEN AB	49,95 DM

Fortsetzung SONY:

Return Fire dt.	98,95 DM
Ran Soccer dt.	88,95 DM
Criticom dt./us.	89,95 DM
Agile Warrior dt.	88,95 DM
In the Hunt us.	109,95 DM
Extreme Games	78,95 DM
Total NBA	98,95 DM

SEGA Saturn

Alien Trilogy dt.	99,95 DM
Wipeout dt.	99,95 DM
Casper dt.	99,95 DM
Cyberia dt.	99,95 DM
Descent dt.	99,95 DM
Mystaria dt.	109,95 DM
Panzer Dragoon ip.	129,95 DM
Sega Rally dt.	89,95 DM
Toshinden Remix	99,95 DM
Virtua Fighter 2	99,95 DM
Sim City 2000 dt.	89,95 DM
Arcade Racer	119,95 DM
Mission Stick	139,95 DM
NOMAD (MD-kompatible)	369,95 DM
Handheld	529,95 DM
Sega Saturn	

Versand-Hotline & Fax:

02302/51767

c.a. Juni!

NINTENDO 64 (ip) ab

VIRTUAL WORLD

Nicht gesammelte Lieferungen werden entgeltlich mit 20 DM berechnet. Das Recht auf Entgeltung des Kaufpreises bleibt bis zur vollständigen Lieferung unberührt. Termine für Versand und Lieferung sind unverbindlich.

PLANET SATURN



Ein Gorilla will Euch ans Leder. Auf der Karte (rechts unten) erkennt Ihr bräunlich die begehbaren Wege.

Congo

Congo wurde 1995 von Regisseur Frank "Arachnophobia" Marshall inszeniert. Die Romanvorlage stammte vom Autor des Megaseillers "Jurassic Park", Michael Crichton. Die Geschichte um die bösartig dressierten Affenwächter bot eindrucksvolle Effekte (von ILM) und eine halbwegs kurzweilige Handlung.



Exklusiv auf dem Saturn dürfen wagemutige Archäologen die verlorene Stadt Zinj im tiefsten Kongo suchen. Als Kabalo, einziger Überlebender einer Expedition, macht Ihr Euch in der Egoperspektive auf den Weg. Der wackere Forscher läßt vor Schreck erstmal das Joypad fallen, wenn er Bekanntschaft mit der "Congo"-Grafikroutine macht: Dutzende Bitmapgebüsch und -bäume ruckeln auf Euch zu, während Ihr pausenlos von klotzigen Spinnen und Moskitos eins auf den Tropenhelm kriegt.

Mit Auto-Mag Pistole, Elefantentöter und Bazooka versucht Ihr Euch zu revan- chieren, doch entpuppt sich die Steuerung als träge. Sämtliche Gegner hum-



Die Diamantenminen werden von steinschleudernden Gorillas verteidigt.



Spinnenrudel zehren an Euren Nerven: Aufgrund des Geruckels ist Zielen ein Geduldsspiel.



Der Wächter der Katakomben feuert mit modernster Lasertechnologie: Die "JJ 5000 Machine Gun" antwortet.

peeln dermaßen wirr über den Schirm, daß Treffer selten durch planvolles Zielen gelingen. Auch Eure Waffen frustrieren durch störrische Verzögerung. Die Orientierung im Dickicht ermöglicht eine ständig eingeblendete Karte. Ihr wandert brav einen vorgegebenen Pfad ab, überquert auf Hängebrücken Schluchten und erduldet eine als "Vergiftung" titulierte Steuerungsumkehrung. In vier Abschnitten erwarten Euch Dschungel, Ruinen, Zinj und eine stillgelegte Diamantenmine. Erst die letzten beiden Levels verschaffen der zuvor hoffnungslos überforderten Grafikroutine etwas Luft: Unter Tage, in einem Höhlensystem und in den abschließenden Katakomben wird das Scrolling erträglich.

"Congo - The lost city of Zinj" enthält nahezu alles, was traditionell die Spielbarkeit eines Programmes verschlechtern kann. Nur akustisch entsteht in einigen Levels etwas Dschungelatmosphäre. Die Filmschnipsel von CD sorgen für ein weiteres Ärgernis: Wer nämlich Bezug zum Film oder einen Auftritt der Affendame Amy erwartet, wird erneut enttäuscht. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	SOMMER
SPIELSPASS	27%

Baller-Machwerk mit konzeptlosem Spielverlauf und peinlicher Optik: Selbst Primaten verlassen den Pixel-Dschungel.

Im Westen was Neues:

Verständigungsprobleme und Kanji-Chaos an der Front gehören der Vergangenheit an: Soeben hat der amerikanische Übersetzungsspezialist Working

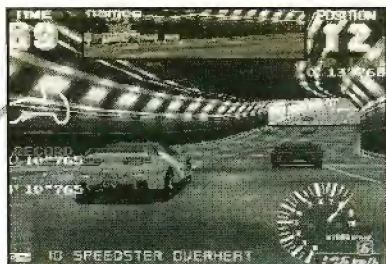


Design ("Lunar") die Arbeit am "World Advanced Military Commander" für Saturn beendet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Alle Menüs und Texte erscheinen nun in klarem Englisch; auch in den Mini-Fenstern, die Euch während des Spiels wichtige Icon-Funktionen erklären, prangen nun englische Begriffe.

Damit steht westlichen Spielern der beste Strategietitel der Konsolenwelt offen: Als deutscher, amerikanischer oder japanischer General befehligt Ihr die wichtigsten Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Ihr kommandiert Panzer, Sturmgeschütze und Messerschmitt-Geschwader im Blitzkrieg nach Frankreich, verschiebt Kreuzer und Schlachtschiffe im Pazifik, schmort im Wüstensand vor El Alamein oder wehrt Euch verzweifelt gegen die erdrückende D-Day-Übermacht. Wer alleine auf dem Hexfeld kämpft, wählt einzelne Schlachten oder eine komplette Campaign, außerdem könnt Ihr bestimmte Operationen auch gegen menschliche Mitspieler austragen.

"World Advanced: Iron Storm" simuliert Hunderte von authentischen Vehikeln, unterschiedliche Wetter- und Terrainbedingungen und unterstützt die Sega-Maus. Action-Einlagen müßt Ihr nicht befürchten; auch die animierten Schlachtszenen (Bild unten) können ausgeschaltet werden. *wi*

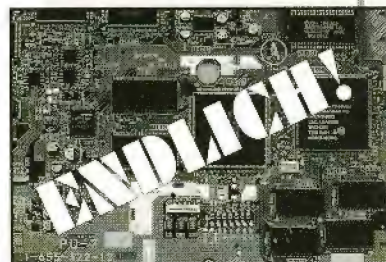




10 SPEEDSTER OVERHEAT



NEGCON - ANALOG PAD



DER UMBAU!

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II
DM 34.-
monatlich
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter 2
+ Sega Rally
DM 38.-
monatlich
bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	499.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Defcon 5 dt	89.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Horned Owl dt in Vorbereitung	
Earthworm Jim II dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	519.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90



MARIO RPG

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

King of Fighters '95	*99.90
Pulstar	*99.90
div. Umbauten	ab 69.90

ALLGEMEINES

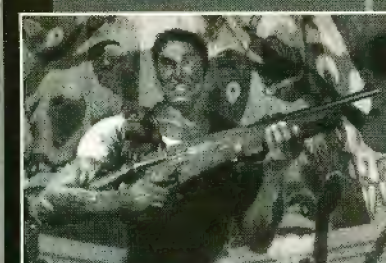
Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

ARJAY GET YOUR GAMES

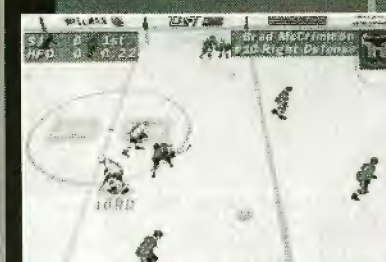
0221-121067



ADIDAS SOCCER



RESIDENT EVIL



NHL FACE OFF

PLAYSTATION

Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	*79.90
Mickey's Adventure dt	*79.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us je	89.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Ridge Racer dt/us je	89.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

SATURN

FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters '95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei us	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*9.90
Virtua Fighter Graphics	*39.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

SONY DIMENSION



Den "Rolling Start" kennen Sega-Raser aus den "Daytona"-Rennen.

Deadheat Road

Zum Laden
etwas Zerstreuung: Namco's Idee des Lade-spielchens fiel bei den Nichibutsu-Designern auf fruchtbaren Boden. Leider ist "Warming up" (siehe unten) nicht annähernd so kurzweilig wie die "Galaga"-Run-

den. So martialisch wie der Name ankündigt, ist "Deadheat Road" (nicht mit "Dead Heat" auf Saturn zu verwechseln), natürlich nicht. Nach dem kurzen Intro reibt Ihr Euch erstmal verwundert die Augen: Nichibutsu's Straßenrennen kommt Euch bekannt vor? In der Tat ist die Japano-Raserei ein dreister "Ridge Racer"-Clone, der sich mit Neuerungen vornehm zurückhält. Ihr habt die Wahl zwischen sechs unförmigen Boliden, die sich wie gehabt in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Bremsverhalten unterscheiden. Wie im Vorbild sind unterschiedliche Rennstrecken Mangelware: Nur Osaka,



Rast Ihr mit vollem Karacho in den Lkw oder die Straßenbegrenzung, riskiert Ihr einen fünffachen Dreher.



"Deadheat Road"-Piloten rechnen auf allen drei Strecken mit plötzlich auftauchenden Polygonfehlern.



Der stur den Kurs blockierende LKW offenbart seine mangelhafte Konstruktion: Sein TÜV ist längst abgelaufen.

Tokyo und ein anfangs nicht anwählbarer Geheimkurs stehen Euch offen. Das Rennen konfrontiert Euch mit vielen Polygonfehlern und einer brennenden Frage: Was hat ein schleichender Riesenbrummi mitten in der Nacht auf dem Rennkurs zu suchen? Sei's drum, nach drei Versuchen gelingt's Euch, das schnaufende PS-Monster zu überholen, und eine neue Frage taucht auf: Was dachten sich die Entwickler bei der Implementierung einer so unrealistischen und primitiven Fahrphysik? Kaum tippt Ihr das Bremspedal in der Kurve für Sekundenbruchteile an, hängt der Wagen auch schon in der Bande. Grafisch ist die "Deadheat Road" zwar nicht mit der mondänen "Ridge Racer"-Optik zu vergleichen, dank flüssig und flott animierter Hochhauszeilen aber dennoch einen Ausflug wert. Auch die fröhliche Musik kann sich in der "Mitwipp"-Kategorie platzieren. Findet Ihr Euch mit dem Seifenkisten-Fahrverhalten ab und stellt keine übertriebenen technischen Ansprüche, so hilft Euch "Deadheat Road" die Zeit bis zum Erscheinen des nächsten Namco-Fetzers zu überbrücken. cb

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Stahlfeder



Ballern ohne Unterlaß: Nachdem Ihr zwischen vier unterschiedlich bewaffneten Vehikeln (u.a. "Blaustern" und "Lippenstift") gewählt habt, erlebt Ihr in "Stahlfeder" ein vertikal scrollendes Actioninferno, das technisch auch in der Spielhalle gut aufgehoben wäre. Ihr durchkämpft schwerbewachte Frontabschnitte, seht wundersame Flugschiffe und in Bau befindliche Feindbasen. Im Sperrfeuer Eurer hochgerüsteten Angriffsmaschinen verglühen feindliche Abwehrstellungen im Dutzend. Insgesamt erwarten Euch sechs kurze, aber effektgespickte Abschnitte, die von Technomonstern abgeschlossen werden. Ideenreichtum und Kompetenz der Designer lassen selbst das "Raiden 2"-Inferno als hausbacken erscheinen: Ob rotierende Riesenraketen, in sich zusammenfallende Mech-Hühnen oder futuristische Panzerfahrzeuge – vor allem die "Stahlfeder"-Bosse lohnen den Schwung in in die Pilotenkanzel. cb

Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Endgegner-Feuerwerk. Die Mech-Spinne des vierten Levels ist eine Augenweide.

	
 	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NICHIBUTSU
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	53%
Unspektakuläre "Ridge Racer"-Kopie ohne Verbesserungen und Driftmöglichkeiten, dafür voller Grafikfehler.	

	
 	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SANTOS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	69%
Gutes Arcade Shoot'em-Up mit allem, was der Actionliebhaber begehrt: Leider etwas kurz und viel zu einfach.	

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	99
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	Dt	109
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109

Lufia 2	Dt	99
Mega Man X3	Dt	69
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live '96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3		179
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	Jp	189
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	89
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

Zeitungen

EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	19

Sega Saturn

Alien Trilogy	US	119
Blood Omen	US	119
Congo	US	119
Cyberia	Dt	94
Deadly Skies	US	119
Defcon 5	US	119
Destruction Derby	Dt	99
Earthworm Jim 2	US	109
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	Dt	99
Golden Axe of Duell	Dt	99
Gradius deluxe	JP	129
Hang On GP 95	Dt	99
Iron Storm	US	119
King of Fighter	JP	149
Lode Runner	JP	119
Magic Carpet	Dt	99
Military Commander 2	Jp	119
Mystaria	Dt	99
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	Dt	99
Night Warriors	US	119
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	JP	119
Panzer General	Dt	99
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Rally	Dt	99
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Alpha	US	119
The Horde	US	119
Theme Park	Dt	99
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	Dt	99
Vampire Hunter	JP	119
Victory Goal 96	JP	129
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
X-Men	Dt	94
Action Replay m. Backup	Dt	89
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39
Infrarot Controller - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		45
Virtua Fighter 2	Dt	109

Importe erfragen

Saturn ohne Spiel Dt 499

3 DO

BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	Dt	99
Captain Quazar	US	119
Caspar	Dt	99
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	Dt	109
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	US	69
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4 Fear Raches	US	109
Killing Time	Dt	109
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	US	109
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharaoh	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	US	119
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspele a. Anfr. ab	59	
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	ab	499
6 Button Pad		59

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	US	129
Formula 1 Racing CD	US	129
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Armee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Trek	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phil'ips CDI Gerät	ab	199

PC CD ROM

Albion	Dt	89
Alien Trilogy	Dt	85
Bad Mojo	Dt	85
Braindead 13	Dt	79
Civilization2	Dt	89
Command & C. Data Disk	Dt	29
Cyberia 2	Dt	85
Descent 2	Dt	85
Duke NUKEM 3D		79
Formula 1 GP 2	Dt	89
Police Quest Swat	Dt	89
Ridge Racer	Dt	69
Siedler 2	Dt	69
Silent Hunter	Dt	89
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Wing Commander 4	Dt	95
Warcraft 2	Dt	89

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät nur 499,90

Playstation-Magazin
mit Demo-CD (engl.)im ABO nur 22,00 DM
zuzügl. 4 DM Versandkosten3 DO Magazin
mit Demo-CD 19 DM

EGM 12 DM

Game Fan 12 DM

Sony Playstation

Actua Golf	Dt	94
Alien Trilogie	Dt	94
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	Dt	89
Alien Virus	Dt	89
Braindead 13	US	119
Casper	Dt	94
Chaos Control	Dt	95
Cronic of Sword	Dt	94
Cyberia	Dt	94
Darkstalker	US	119
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89

FIFA Soccer 96	Dt	95
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Jumping Flash 2	JP	149
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Legacy of Kain	US	119
Lone Soldier	Dt	95
Mickeys Wild Adv.	Dt	89
Moto Toon 2	JP	149
Namco Museum 1	JP	139
NBA live 96	US	119
NBA-In the Zone	Dt	94
NFL Game Day	Dt	94
NFL Quarterback 96	US	119
NHL Face Off	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Pro Wrestling 96	JP	139
Project Overkill	auf Anfr.	
Primal Rage	Dt	89
Panzer General	Dt	95
Rayman	Dt	95
Resident Evil / Bio Ha.	US	115
Return Fire	US	119
Ridge Racer Revolution	Dt	89
Road Rash	Dt	94
Romance 3 Kingdom	US	119
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Zero	Jp	119
Syndicate Wars	US	119
Shell Shock	Dt	89
Toshinden 2	US	119
Total NBA	Dt	94
Tekken 2	JP	149
Tekken	Dt	99
Theme Park	Dt	89
Thunderhawk	2Dt	99
Viewpoint	Dt	99
Williams Arcade Classic	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Lenkrad mit Gas/Bremse		139
Turbo Pad		39
RGB Kabel		39
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefeller Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Videospiel-Kritik: So funkt



*It's a MAN!AC:
Nur Spiele mit einer
Spielspaß-Traumnote von
85% oder mehr erhalten
diese Auszeichnung.*

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension*, *Planet Saturn*, *3DO Zone*, *Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch

bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und her-ruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns

zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermütz ein überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV
GRAFIK	86 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	80 %

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.



Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.



ioniert's

TOBIAS HARTLEHNERT

... wäre uns auf der Suche nach einem HTML-Arbeitsplatz beinahe zu Burdas "Health Online"-Netzwerk entwischt. Wechselte dann doch von der Redaktion in den



neuen Online-Bereich von Cybermedia. Hier ist Tobias für die technische Umsetzung der M@N!AC-Inhalte zuständig. Falls Euch etwas nicht paßt, beschwert Ihr Euch unter ManiacTobi@aol.com.

ZAHN DER ZEIT

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflugs wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.



Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.



SUPER

GUT

GEHT SO

NA JA

URKS

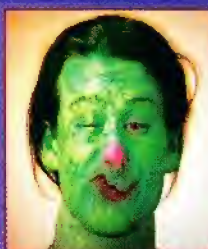
ROBERT BANNERT



Robert spielt:

1. Discworld (Playstation) • 2. Alien Trilogy (Playstation) • 3. Resident Evil (Playstation)

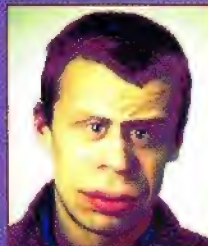
OLIVER EHMLE



Olli spielt:

1. Tekken 2 (Playstation) • 2. Resident Evil (Playstation) • 3. Panzer Dragoon 2 (Saturn)

WINNIE FORSTER



Winnie spielt:

1. World Advanced Military Commander (Saturn) • 2. Gun Griffon (Saturn) • 3. Sega Rally (Saturn)

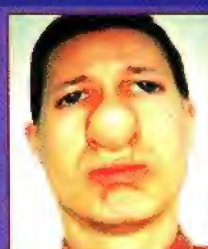
MARTIN GAKSCH



Martin spielt:

1. Lady Bug (Coleco) • 2. Puzzle Bobble 2 (Playstation) • 3. Resident Evil (Playstation)

CHRISTIAN BLENDL



Christian spielt:

1. Need for Speed (Playstation) • 2. Alien Trilogy (Playstation) • 3. Kaboom! (Atari VCS)

ANDREAS KNAUF



Andreas spielt:

1. Tekken 2 (Playstation) • 2. Street Fighter Alpha (Playstation) • 3. Resident Evil (Playstation)

HEINI LENHARDT



Heinrich spielt:

1. Dig Dug ("Return to Microsoft Arcade", Windows '95) • 2. Civilisation 2 (PC CD-ROM) • 3. Victory Goal '96 (Saturn)

Entwickler: Capcom, Japan

Resident Evil



Schockeffekte wie im Horror-Film: Ihr schlendert nichtsahnend durch den Korridor, als plötzlich ein Wolfshund durchs Fenster kracht und zum tödlichen Sprung ansetzt.



Ihr tauscht ein goldenes Wappen im Sockel gegen ein Holzschild ein: Sonst wird der Raum versiegelt.



Rebecca schiebt eine Stufenleiter hinter die Statue: Verschiebbare Elemente erkennt Ihr an ihrer Echtzeit-Natur.

Von den insgesamt elf Mitglie-

dern der Spezialeinheit "S.T.A.R.S. BIOS" schaffen es lediglich drei Charaktere ins Spukhaus: Der Rest wird im Vorgarten massakriert oder in die finsternen Katakomben unter der Zombiefestung verfrachtet.



Nach den jüngsten Prügel-Umsetzungen widmet sich "Streetfighter"-Entwickler Capcom dem Abenteuer-Genre: Die "Resident Evil"-Helden stapfen durch eine dreidimensionale "Alone in the Dark"-Kulisse, allerdings wurden entgegen den gezeichneten Hintergründen des Klassikers blutbeschmierte Tapeten und morsche Holzhohlen auf dem Großrechner gezaubert. Während sich "Alone in the Dark" mit beschaulicher Rätsel-Kost und bizarren Kreaturen an Lovecrafts angestaubte Roman-Vorlagen hielt, orientiert sich "Resident Evil" an an den B-Movies der "Evil Dead"-Serie, die deutsche Splatterfans auch als "Tanz der Teufel" kennen.

Auf der Suche nach vermissten Team-Mitgliedern stieft Ihr wahlweise mit einem muskelbepackten Special-Squad-Polizisten oder seiner zierlichen Kollegin in eine zombieüberlaufene Spuk-Villa. Die in Echtzeit berechneten Helden muten gemäß Capcoms Nippon-Tradition wie kulleräugige Anime-Charaktere an, lediglich auf der FMV-Besetzungsliste stehen westliche Akteure.

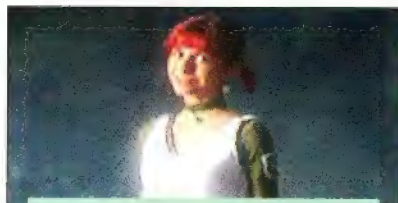
Erfahrene Zombie-Jäger wählen Truppenführer Chris Redfield, unbeholfenere Abenteurer entscheiden sich für die niedliche Rebecca Chambers. Während sich Chris jeden Munitions-Clip oder neue Waffen mühsam erkämpfen

muß, findet Rebecca alle Nase lang eine neue Knarre und etliche Patronen oder bekommt von Partner Barry eine fette Bazooka in die Hände gedrückt. Entgegen dem trägeren "Alone in the Dark"-Helden marschiert Euer Anime-Soldat mit flottem Stechschritt durch das schaurige Gemäuer: Habt Ihr die Bildschirmgrenze erreicht, wird die Szene gewechselt und Euer Charakter aus einer neuen Perspektive gezeigt. Von den Untoten arg bedrängt, durchstöbert Ihr das Horror-Haus nach Ausrüstungsgegenständen und knackt Adventure-typische Rätsel: Objekte wie Schlüssel, Waffen oder Patronen-Päckchen sind in Truhen und Schränken ver-

steckt, andere Gegenstände vergammeln auf dem Parkett und werden von einer schimmigen Zombie-Rotte verteidigt. Ihr schaltet mit der Starttaste ins Aktions-Menü, sondiert auf der Automap diverse Fluchtmöglichkeiten und entscheidet Euch für eine Waffe. Zunächst nur mit Messer und 9mm-Knarre ausgerüstet, findet Ihr bald schwerere Kaliber wie Schrotflinte, Bazooka oder Flammenwerfer. Eine Ziffer neben der Waffe zeigt den aktuellen Munitionsstand an: Mit zwei oder drei Patronen kommt der Zombie-Jäger nicht



Chris Redfield



Rebecca Chambers



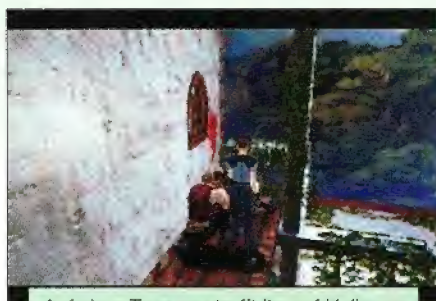
Jill Valentine



UNCUT • Der Traum vom interaktiven Zombie-Massaker ist wahr geworden: Splatterfans bemerken sofort Parallelen zu Filmen wie "Night of the Living Dead" oder "Bad Taste". der Überraschungseffekt von plötzlich angreifenden Spinnen und Zombie-Kötern bleibt jedoch erhalten. Neben den ungekürzten Splattereffekten und den deutschen Bildschirmtexten (die Sprachausgabe wurde nicht synchronisiert) besticht "Resident Evil" durch seine unkomplizierte Steuerung und den im Vergleich zur Konkurrenz flotten Spielablauf, da Euer Held flink sprintet und Ladedauern nur beim Betreten eines neuen Raumes auftreten. Kritik übe ich nur an der Kollisionsabfrage und gelegentlichen Design-Fehlern: Schüsse nach schräg oben oder unten treffen nur selten, manche Bedrängnis löst sich nach kurzer Zeit von selbst und Ihr verpulvert sinnlos Eure kostbare Munition.



Splatter-Extremisten frohlocken: Auch in der deutschen PAL-Version lädt Entwickler Capcom zum Schlachtfest.



Auf einer Terrasse trifft Ihr auf Kollegen Barry: Bei der Unterhaltung werden filmgerechte Letterbox-Balken gezeigt.



Wer mit Chris spielt, entdeckt den zerfleischten Forest und wird von einem Krähen-Schwarm attackiert.

weit, also wählt Ihr die "Combine"-Aktion an und ladet Eure Knarre nach. Wer noch einen gesunden Abstand zu seinem verwesenen Gegner wahr, verzichtet aufs menügesteuerte Nachladen und ballert direkt drauflos: Mit L1 nehmt Ihr die Waffe in Anschlag und zielt, der X-Button feuert einen Schuß ab. Anstatt sich in ein Logikwölkchen aufzulösen, befriedigen die "Resident Evil"-Gegner mit hemmungslosen Splatter-Effekten die niederen Spielerinstinkte: Bereits nach einem Treffer mit der 9mm-Wumme vergießen die untoten Burschen ihre stinkigen Körperflüssigkeiten kubikmeterweise, Bazooka oder Schrotflinte zerblasen Zombies und Höl-



Chris kann keine Noten lesen: Um das Klavier zu spielen, muß der Commander zunächst Rebecca aufstöbern.



Hau-Ruck: Ihr schiebt einen Schrank zur Seite und findet im Regal einen Notenzettel. Die Melodie öffnet ein Portal.

lenhunde in tiefende Fleischbrocken. Wenn die untote Meute auf Euch zutorkelt und Euer Held bis zu den Knien in Patronenhülsen und Leichenresten wadet, geht Euch schnell die Munition aus: Eure Figur zieht automatisch Nachschub aus der Gürteltasche und tauscht das Magazin aus: Nach kurzer Feuerpause wird weitergemetzelt. Während Patronen und Granaten rapide von der Ausrüstungsliste gestrichen werden, sind Eure sechs Ablegeplätze schnell mit Heilkräutern und Schlüsseln überfüllt: Ihr forscht nach dem nächsten Lagerraum, verstaut überflüssige Objekte in einer Truhe und notiert mit Opas Schreibmaschine Euren Fortschritt auf der Memory-Karte. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

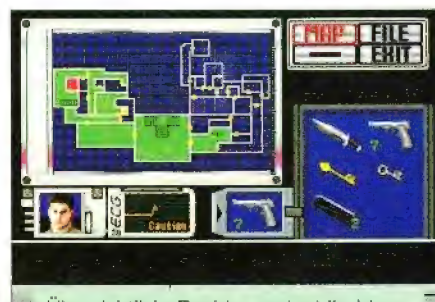


Kawumm: Ihr stürzt eine Statue von der Galerie herunter, in den Steinsplittern findet Ihr ein blaues Juwel.

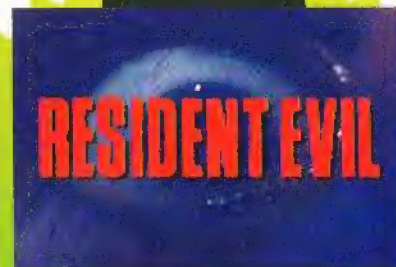


Wer zu viele Objekte mit sich herum-schleppt, verstaut überflüssige Ausrüstung in einer dicken Vorratstruhe.

TOTENTANZ • Statt bei "Alone in the Dark" hemmungslos abzukupfern, ließ sich Capcom vom Adventure-Klassiker zu blutrünstigen Genre-Mixtur inspirieren. Die Umsetzung des traditionellen Abenteuer-Prinzips ist mit schicken Polygon-Akteuren, Texturen und wunderschöner Render-Optik sehr stilvoll ausgefallen. Düstere Surround-Sound, schummrige Farbwahl und hochauflösende Hintergrundoptiken vermitteln gelungene Gruselstimmung. Die teils hölzerne Animation Eures Helden sowie ungeschickt eingespielte Lade-Optiken stören den gewaltigen Gesamteindruck nur geringfügig, angesichts filmreif präsentierter Gegner und zahllosen Schock-Effekten fallen die technischen Mankos kaum auf. Capcom präsentiert eine intelligente Mischung aus logischen Adventure-Puzzles und technisch zeitgemäß inszenierten Splatter-Elementen.



Übersichtlich: Rechts verstaut Ihr bis zu sechs Ausrüstungsgegenstände, links könnt Ihr einen Grundriß aufrufen.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

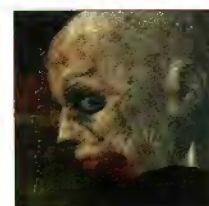
GRAFIK	80 %
SOUND	82 %

SPIELSPASS

83 %

Blutiges Zombie-Gemetzle mit Adventure-Plot: Schaurige Schocker-Optik und logische Puzzles für durchwachte Nächte.

Wie kriegt man eine Zombiefratze besonders ekelig hin? Damit die Textur-Masken der "Resident Evil"-Untoten besonders realistisch wirken, haben die mutigsten Capcom-Grafiker japanische Sterbekarteien durchforstet und die Fotos von entstellten Unfall-opfern unter den Scanner gelegt. Danach hat man mit dem Grafikprogramm unterschiedliche Leichenteile zusammengeklippt und auf die Zombie-Polygone genäht. Wer einen Zombie anglotzt, schaut also in die Augen eines echten Toten.



Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Kurz vor Druckbeginn haben wir erfahren, daß die Deutschland-Veröffentlichung leider auf Juli verschoben wurde.

Entwickler: Psygnosis, GB • Originalkonzept: Capcom, J

Darkstalkers



Capcom bläst zum großen Monster-Aufmarsch, denn gleichzeitig mit der Saturn-Version von "Darkstalkers 2" (Test auf der nächsten Seite),

erscheint das Playstation-Equivalent zum ersten Monster-Turnier. In der Hauptrolle Pyron, ein mächtig unbequemer Zeitgenosse: Der außerirdische Bösewicht hat es sich zum Hobby gemacht, Planeten zu sammeln und deren Bevölkerung zu vernichten. Zusammen mit seinem nicht sonderlich cleveren, aber noch unbarmherzigeren Roboter Phobos, will er sich auch die Erde einverleiben. Diese Rechnung hat er aber ohne die wagemutige "Darkstalkers" gemacht, die sich Pyron und seiner Gang in den Weg stellen. Genau wie beim Vorbild steuert Ihr eins von zehn liebenswerten Monstern: Ob putzige Katzenfrau, bewaffneter Samurai oder klassischer Vampir – für jeden Horror-Fan findet sich das passende Alter Ego. Sogar Franksteins Sohn Victor und den freundlichen Kettsägen-Zombie Zabel haben die Designer aus der Horrorgruft ans Tageslicht gezaubert. Jedes Monster ist mit einer Handvoll Special-Moves ausgestattet, die größtenteils an das spielerische Vorbild "Street Fighter 2" erinnern. So schleudert Euch Demitri Maximoff seine Feuerbälle um die Ohren, während Zabel genau wie Urwaldmonster Blanka Elektroschocks verteilt. Eine zusätzliche Energieleiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, wann Ihr Eure Super-Specials einsetzen könnt.



Wenn Anakaris keine Lust auf einen Kampf mit Euch hat, verschanzt er sich in seinem Sarkophag. Sonst schleudert er Euch seine Mullbinden ins Auge.



Franksteins Sohn Victor haut Euch mit einem Schlag Marke Dampfhammer auf die Nase.



Zombie Zabel (hieß am Automaten Lord Raptor) schockt seine Gegner mit E-Gitarre und Stromstößen.

Import-Version wurden einige Namen in der deutschen Fassung geändert. *ak*
Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231-556140

Vor Beginn des Spiels sucht Ihr Euch nicht nur einen der zehn Charaktere aus – wie es sich bei modernen Capcom-Beat'em-Ups gehört, stehen auch verschiedene Geschwindigkeitsstufen zur Wahl. Im Gegensatz zur japanischen

GRUFTIES • Umgesetzt wurde der "Darkstalkers"-Automat nicht von Capcom selbst, sondern bei Psygnosis in England. Aber keine Sorge: Die Japaner standen den englischen Designern solange auf den Füßen, bis die Umsetzung fast 1:1 dem Automaten entsprach – und das hat länger als ein Jahr gedauert. So sammelt "Darkstalkers" dank farbenfroher und sehr detaillierter Grafik sowie atmosphärischer Musik von CD massig Punkte. Spielerisch ähnelt es "Super Street Fighter 2", vor allem was die Specials angeht. Leider fiel das Schlagrepertoire zu mager aus, um dem großen Bruder ernsthafte Konkurrenz zu machen. Auch mit dem Nachfolger, den es aber derzeit nur für den Saturn gibt, kann "Darkstalkers" nicht mithalten. Trotz aller Kritik: Wer ein thematisch erfrischend-neues Beat'em-Up mit einer großen Auswahl an gruselig-witzigen Figuren sucht, wird bestens bedient. Es muß ja nicht immer "Street Fighter" sein, oder?



Die Gags verstecken sich im Hintergrund: Der Hund rechts macht Männchen, wenn Ihr gewinnt.



Im Wohnzimmer von Vampir Demitri müßte es Eismonster Sasquatch eigentlich zu heiß werden



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	86 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS 79 %

Originalgetreue Umsetzung des "Darkstalkers"-Automaten. Tolle Grafik, viele Gags & "Street Fighter"-Spiellogik.

Andere Versionen

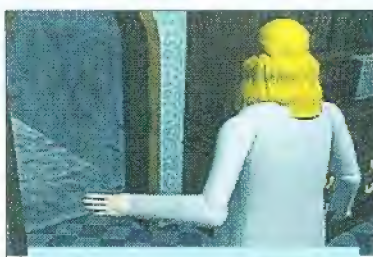
Der Nachfolger "Darkstalkers 2" erschien bislang nur auf dem Saturn. Den Test findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe. Die japanische Version heißt "Vampire" (siehe Titelbild).

Verwirrungstaktik made by
Capcom: In
MANIAC 4/96
haben wir Euch
"Vampire Hunter"
für den Saturn
vorgestellt, das
aber in japani-
schen Spielballen
unter dem Titel
"Night Warriors"
bekannt geworden
ist. Die deutsche
Version heißt aber
genauso wie der
einheimische
Automat, nämlich
"Night Warriors –
Darkstalkers 2"
(Test auf der
nächsten Seite).
Auch die soeben
veröffentlichte
Playstation-Ver-
sion bließ von
Haus aus nicht
"Darkstalkers"
(wie das deutsche
Arcade-Gerät),
sondern
"Vampire – The
Night Warriors".

D



Aller guten Dinge sind 3Ds: Ric-
tor Harris kann's
nicht lassen und
meuchelt nach 3DO-
und Playstation-Massa-
kern auch auf dem Saturn alle
Insassen eines kalifornischen
Krankenhauses. Ihr eilt als seine
Tochter Laura zum Splatter-Tatort
und macht Euch in einer geheim-
nisvollen Paralleldimension auf
die Suche nach dem Vampir-Vater.
Auf vorgegebenen, jedoch uner-



Gähnt: Mit einem Buch öffnet Ihr
die Geheimtür der Bibliothek

träglich langsam animierten FMV-
Pfadern schleicht Ihr durch
schummrige Verliese und rätsel-
hafte Drehtürme. Apropos Rätsel:
Viele könnt Ihr in "D" nicht
entdecken, Ihr löst lediglich
eine Handvoll Standard-Aufga-
ben wie "Tür aufschließen"
oder "Falle entschärfen". Dank
Speicherplatz-sparenden Cine-
pak-Videos breitet sich der
Saturn-Spuk wie die 3DO-Version
auf zwei CD's aus (Play-
station: drei). Doch auch die
sporadisch aufpeitschende
Soundkulisse kann Grafik-Feti-
schisten nicht vor dem Ein-
schlummern bewahren. *th*

True Pinball



Nach der Play-
station-Version
schiebt Ocean die
Saturn-Variante von
"True Pinball" nach.
Vier spielhallengerechte
Pinball-Maschinen warten auf
Euren virtuellen Münzeinwurf.
Sinnvollerweise dürft Ihr im Opti-
onsmenü die Perspektive wählen.
Um die aktuell beleuchteten Ein-
schußziele ständig im Blick zu
haben, solltet Ihr jedoch die ge-
lungene 3-D Ansicht nutzen.



Die 3-D Perspektive bietet totale
Übersicht für Zielschüsse.

Die Artworks der Tische sind
comic-orientiert, nur "Law & Jus-
tice" ist themenbedingt grafisch här-
ter. Was von einer Pinball-Simula-
tion erwartet werden kann,
wird erfüllt: Realistischer
Kugellauf, vielfältige Aktionen,
LED-Anzeigen und -Spielchen.
Wer normale Arcade-Flipper
nicht mag, der läßt die Finger
von "True Pinball", denn 32-
Bit-FX werdet Ihr hier nicht
erleben. Alle anderen dürfen
probespielen, zumindest wenn
sie das grafisch überlegene
und stimmungsvollere "Digital
Pinball: Last Gladiators" nicht
besitzen. *cb*

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	34 %
SPIELSPASS	39 %

Der Spuk hat ein Ende: Nach drei aufwendigen, aber unerträglich trägen Render-Umsetzungen setzt sich Laura endlich zur Ruhe.

Andere Versionen

Die 3DO-Urfassung wurde in MANIAC 12/95 mit 39% Spielspaß bewertet, ebenso die Playstation-Umsetzung in MANIAC 5/96.

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	68 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	70 %

Technisch fehlerloser Flipper-Vierer mit ausreichend Optionen und tadellosem Kugellauf. Schwächer als "Digital Pinball".

Andere Versionen

"True Pinball" für die Playstation wurde in Maniac 5/96 mit 70% Spielspaß bewertet.

Kostenlose
Preisliste
anfordern

GAME

action
& price
power

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Astrix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
Donald in Maui Maila	dt	119.95
Donkey Kong Country 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Final Fight 3	dt	95.00
Habereke 2	dt	79.95
Int. Superstar Soccer	dt	109.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.95
Jungle Strike	dt	99.95
Kirby's Ghost Trap	dt	99.95
Lost Vikings 2	dt	99.95
Mario World 2	dt	109.95
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mask	dt	64.95
MechWarrior 3050	dt	89.95
Mega Man X 3	dt	89.95
Mega Man X 2	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	119.95
Pinocchio	dt	124.95
Revolution X	dt	89.95
Rubber Dudes	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Theme Park (kp.d.)	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	99.95
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.95

Sonderangebote

Aero the Acrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	49.95
Beavis and Butt-head	dt	34.95
Indiana Jones	dt	59.95
John Madden 95	dt	39.95

Mega Drive

Mighty Max	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Syndicate	dt	39.95
Tiny Toon	dt	39.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95
6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	89.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
Super Key Adapter	dt	44.95
Infrarot Joypad	dt	29.95
Joypad (Nintendo)	dt	24.95
Pro Pad SV-334	dt	22.95
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

Zubehör

Gameboy

Battle Toshinden	dt	49.00
Donald in Maui Ma.	dt	59.95
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirby's Block Ball	dt	59.95
Mega Man 5	dt	49.95
Micro Machines 2	dt	49.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Tetris Blast	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

Sonderangebote

Addams Family 2	uk	34.95
Addams Family 1	uk	34.95
Dennis	dt	34.95
Huchback	dt	34.95
Lamorghini	dt	34.95
Lemmings	dt	29.95
Mr. Do!	dt	29.95
Waterworld	dt	39.95

Saturn

Animaniacs 2	dt	114.00
Bugs Bunny	dt	59.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	89.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Impact Racing	dt	79.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Night Warriors	dt	99.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.95
Primal Fear	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Return Fire	dt	79.95
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp dt.	dt	99.00
Street Racer	dt	89.95
Streets of Rage	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Total Eclipse	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlingmania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
NBA Jam Tournament	dt	49.95
NHLPA Hockey 96	dt	39.95
Ottifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	49.95
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

Saturn

Alien Trilogy	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshiinden Remix	dt	72.95
Casper	dt	79.95
Cyberia	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	79.95
Descent	dt	89.95
Destruction Derby	dt	79.00
Discworld	dt	79.00

Driving Need I: Speed

Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Impact Racing	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Night Warriors	dt	99.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.95
Primal Fear	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Return Fire	dt	79.95
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp dt.	dt	99.00
Street Racer	dt	89.95
Streets of Rage	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Total Eclipse	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlingmania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95
------------------	----	-------

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	89.95
8 Meg Memory Card	dt	99.00
Action Replay Saturn	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	489.95
Universal Adaptor	dt	44.95

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	dt	24.00
Chaos Control	dt	89.00
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	89.95
Descent	dt	89.95
Discworld kp dt.	dt	84.95
Dracula X	dt	99.95
Dr. Need for Speed	dt	84.95
Extreme Pinball	dt	84.95
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Golf 3D (Konami)	dt	99.95
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.95
Primal Rage	dt	79.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Museum Piece 1	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
Raven Project	dt	89.95
Resident Evil	dt	89.00
Revolution X	dt	84.95
Ridge Racer Revol.	dt	84.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt	89.95
Street Racer	dt	89.95
Streets of Rage	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00

Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
Top Gun	dt	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men: Children o.t.A	dt	84.00

Sonderangebote

Darkstalkers	dt	79.95
Streetfighter Movie	dt	49.95
WWF Arcade	dt	59.95

Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	44.00
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGoon Joypad PSX	dt	84.95
Performance Pad	dt	109.00
Program Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	489.95

3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Deathkeep	uk	79.95
Gridders	us	89.95
Gridders	uk	89.95
Magic Carpet	us	89.95
Panzergeneral	dt	79.95
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
Shockwave 2	dt	79.95
Snowjob	dt	89.00
Zhaddost	uk	64.95

Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Ramp Assault	dt	49.95
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Night Warriors Darkstalkers 2



Der Obermottz Pyron verschont nicht einmal die liebliche Katzenfrau Felicia.
Oben rechts: Lei-Lei ist eine der neuen Charaktere.



Volltreffer: Roboter Phobos äschert Euch entweder ein oder verwandelt Euch in einen Eiszapfen.



In Europa spielten die beiden "Darkstalkers"-Automaten trotz aufwendiger Grafik und ihrer Verwandtschaft zu "Street Fighter" nur wenig Geld ein. Auch in Amerika, wo die Spieler lieber mit Marvels "X-Men" (ebenfalls von Capcom) prügeln, gaben die "Darkstalkers" keine berühmte Vorstellung ab. Ganz anders auf dem asiatischen Markt: Dort sind Monster-Duelle noch nicht aus der Mode gekommen.

Wenige Monate nachdem wir Euch den Capcom-Automaten "Darkstalkers" vorgestellt haben, verschifften die Japaner den Nachfolger nach Europa. Die Umsetzung des Monster-Turniers erscheint kurz nach dem Japan-Release (Import-Test in MAN!AC 4/96) auch in Deutschland. Eure Aufgabe hat sich nicht geändert: Mit dem Monster Eurer Wahl haut Ihr den Kollegen solange auf die Birne, bis sich der Endgegner aus seinem Loch traut. Neben den zehn bekannten "Darkstalkers" gesellen sich die beiden Ex-Endgegner Pyron und Phobos sowie zwei Neuzugänge dazu. Zum einen Lei-Lei, ein chinesischer Geist, der sich an seinem Mörder rächen will, sowie der martialische Schwertschwinger Donovan Baine, der ebenfalls eine Rechnung mit dem Obermottz offen hat. Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch eine von drei Geschwindigkeitsstufen aus und wählt zwischen Manual- und Auto-Guard. Anfänger entscheiden sich für den zweiten Menüpunkt –



Zabel hat die wichtigsten Horrorfilm-Requisiten immer griffbereit: Dazu gehört auch seine Kettensäge.



Im Sumpf trifft Ihr auf Aulbath. Dieses Monster versucht Euch mit faulem Atem zu lähmen.

dann geht Eure Figur automatisch in Deckung und Ihr könnt Euch auf den Angriff konzentrieren. Profis halten natürlich nichts von dieser Option. Um dem Gegner auch mal ordentlich eins vor den Latz zu knallen, lädt sich unterhalb der Energieleiste ein zweiter Balken auf, der Euch auf Joypad-Kommando eine Super-Attacke beschert. Diese Mega-Specials lassen sich sogar archivieren und dann kurz hintereinander aktivieren. Wer gerade kein Special parat hat, ist auch nicht verloren: Mit verschiedenen Kombo-Attacken könnt Ihr dem Gegner einen großen Teil seines Energievorrats abzwacken. ak

MONSTRÖS • Capcom weiß, was sich gehört: Statt fremde Entwickler auf einer einsamen Insel mit der Monster-Umsetzung zu betrauen, haben sich die Japaner auf dem Saturn selber ans Werk gemacht. So spielt sich "Night Warriors" besser als die Psygnosis-Produktion "Darkstalkers". Hinzu kommen zwei neue interessante Spielfiguren sowie die Option, beide Endgegner zu übernehmen. Auch die Special-Palette wurde vergrößert. Leider läßt das Schlag- und Komborepertoire der Monster nach wie vor zu wünschen übrig – mit Ryu und Ken sollten sich Demitri oder Zabel besser nicht anlegen. Dafür legt "Night Warriors" genau wie der Vorgänger mehr Wert auf Ambiente: Klasse Grafik, bildschirmfüllende Zauber-Specials und ein fantastisches Monsteraufgebot, aus dem sich jeder Horrofan seinen Favoriten herauspicken kann.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	82 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS	83 %
------------	------

Atmosphärische Monster-Prügelei mit charmanten Hauptdarstellern und "Street Fighter 2"-Steuerung.

Andere Versionen
Den Test des Vorgängers "Darkstalkers" für die Playstation findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe. Die japanische Version heißt "Vampire Hunter" (siehe Titelbild).

Drift Out

New Technology



Auf der dritten Piste machen Euch vereiste Streckenteile zu schaffen

Ab in die Pampa: Ob sich die Zuschauer über Euren Ausritt freuen?

1991 stellte der japanische Mini-Entwickler Visco den Automaten "Drift Out" in die Spielhalle, fünf Jahre später erscheint das Remake auf dem Neo-Geo.

Mit den Rallye-Versionen von Toyota Celcia, Subaru Impreza oder Mitsubishi Lancer startet Ihr eine Weltmeisterschaft auf verschiedenen Kontinenten. Neben befestigten Straßen kommt Euch die Wüste Afrikas oder das Eis Grönlands unter die Räder. Ziel ist es, die Zielflagge vor Ablauf des Zeitlimits zu sehen und im Zwei-Spieler-Modus dem menschlichen Gegner davonzufahren. Vor jeder Kurve plappert Euch ein Sprecher ins Ohr, damit Ihr nicht versehentlich in die falsche Richtung lenkt. Sprungschanzen, Pfützen, Benzinfässer und Pylonen behindern Eure Spazierfahrt ins Ziel. *ak*

Muster von NOVA, Hamburg



VISCO-KUPPLUNG • Möchte das Original-"Drift Out" vor fünf Jahren noch Spaß machen – die Fortsetzung hätten wir nicht mehr gebraucht. Viscos klassisches Von-Oben-Rennen verzichtet auf jegliche Innovation oder grafische Highlights. Spielerisch beschränkt sich "Neo Drift Out" auf Gas geben und lenken: Sobald Euch der Sprecher informiert, wohin die nächste Kurve führt, lenkt Ihr ein und betet, nicht gegen die Streckenbegrenzung zu rasseln. Fangt Ihr den Wagen rechtzeitig ab, bleibt Euer Chassis heil und das Ziel rückt ein Stück näher. Habt Ihr den dritten Kurs bewältigt, gibt's nicht mehr viel zu sehen: Wüste, Gras und Eislandschaft wiederholen sich – lediglich ein paar neue Hintergrundelemente kommen hinzu. Musik und Soundeffekte tendieren stark in Richtung belanglos, die grafische Gestaltung ist nur geringfügig besser als beim fünf Jahre alten Original – auf jeden Fall kein Neo-Geo-Standard. Dank des rasanten Scrollings kommt trotzdem Spaß auf – wer ein simples Vollgas-Rennen sucht, kann sich mit "Drift Out" anfreunden.



HERSTELLER VISCO
SYSTEM NEO GEO
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER M&B

GRAFIK 56 %
SOUND 37 %

SPIELSPASS

59 %

Durchschnittliches 2D-Rallye-Rennen ohne spielerische Feinheiten. Hauptsache Vollgas und im Power-Drift um die Kurve.

Andere Versionen:
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

SEIT 7 JAHREN EUER SPIELEPARADIES NR. 1

dynatex



0231 / 573233 oder 556140
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

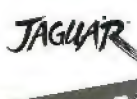
Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY

SEGA SATURN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PlayStation



SATURN ODER PLAYSTATION = 499,- DM

WOW !!! ca. 35 spielbereite Konsolen
warten auf Euch im Erlebniscenter Dortmund...
LADEN DORTMUND · Brück Str. 42-44 · 44135 Dortmund · Tel: 0231/574760
LADEN LOHAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59
45130 Essen · Tel: 0201/796652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Händler sind willkommen Fax: 0231/521553

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony
Action Replay Pro 89,-	Secret of Evermore 106,90	PGA 95 39,90	III Octane 89,90
Adaptier US / PAL 39,90	+ Spielberater 106,90	PGA-Europ. Tour 62,90	J. Madden Football 89,90
Controller Pad Sup.P. 39,90	Sim City d.A. 59,90	Pinocchio 59,90	Jonny Bazookaone 85,90
Sprint Pad transparent 34,90	Star Trek - Deep S.Nin 119,-	Stargate 39,90	KBeak The Blood 85,-
Axelzay 49,90	Super Battle Tank 2 39,90	Sumsoft-GP 44,90	Krazy Ivan 85,90
Batman Forever 109,-	Super BC Kid 99,-	Super Probotector 2 59,90	Lemmings 3D 74,90
Beauty and the Beast 79,90	Super Bomberman 2 59,90	Tetris 2 59,90	Loaded 89,90
Breath of Fire 2 124,90	Super Danny 49,90	Tetris 3 (Blast) 62,90	Lon Soldier Orig. 89,90
Clayfighter 2 59,90	Super Dropzone 39,90	Top Rank. Tennis 54,90	Mad-Catz-Lenkrad 144,90
Dirt Trax FX 119,90	Super Mario World 2 106,90	Toy Story 59,90	Magie Carpet 85,90
Donkey Kong 2 132,90	Super Punch Out 109,-	True Lies 56,90	Mickey's Wild Adv. 85,90
Dr. Franken 49,90	Super Turrican 2 99,-	Yoshis Cookde 39,90	NBA-In the Zone 95,90
Dschungelbuch 99,-	Tetris 2 106,90	Zelda 59,90	NBA-Jam Touram. 79,90
Earth Worm Jim II 119,-	Theme Park 114,-		NBA-Live 96 89,90
Fifa Soccer 96 109,-	Toy Story 129,90		Need for Speed 89,90
Final Fight 3 109,90	Unrally 99,-	Action Replay Prof. 91,90	Novastorm 79,90
Foreman K.A. Boxing 109,-	Warrior's Woods 89,-	Controller mit Turbo+ 51,90	Panzer General 89,90
Hagane 99,-	Warlock 99,-	Slow Motion 46,90	Parodius de Lux 79,90
Harleys H.A.vent. us 39,90	Wolverine 89,-	Contr. Pads - Infrarot 46,90	Philosoma 85,90
Hulk 39,90	WWF-Raw 79,90	Contr. Verlängerung 22,90	PGA-Tour Golf 96 89,90
Hurricanes 49,90	Yogi Bär 49,90		Primal Rage 85,90
Intern.Superst. Soccer 124,-		HF-Adapter 42,90	Raiden Prof. 85,-
J. Madden Football 99,-	Action Replay Pro 59,-	Link-Kabel 42,90	Ran Soccer 85,90
Jordan Adventure 99,-	Game Light Plus 19,90	Memory Card 42,90	Raymann 79,90
Judge Dredd 109,-	GB-Basis-Set u. Tetris 114,90	Mouse 42,90	Revolution X 85,90
Kid Clown L.Cr.Chase 99,-	Asterix u. Obelix 59,90	Multi Tap 51,90	Ridge Racer 92,-
King of Dragons 94,90	Batman Forever 56,90	neGeon 60,90	Ridge Racer Rev. 95,90
Kirby's Dream Course 86,90	BC Kid 2 56,90	PC-Link-Paket 82,90	Road Rash 89,90
Kirby's Ghost Traps 86,90	Cool Spot 44,90	RGB-Scart-Kabel 82,90	Shell Shock 84,90
Lemmings 2 39,90	Crash Dummies 39,90	Spez. ASCII Pad 46,90	Shockwave Assault 89,90
Loet Vikings 2 109,90	Donkey Kong Land 60,90	Spez. Joy-Stick 60,90	Street Fighter T.M. 79,90
Madden '95 99,-	Dr. Mario d.A. 49,90	Agile Warrior 103,90	Striker 96 84,90
Marios's Time M/C 79,90	Fifa Soccer 96 62,90	Allen Trilogy 89,90	True Pinball 89,90
Megarobot Golf us 29,90	Golf Classic 57,90	Assault Riggs 92,-	Twisted Metal 85,90
Micro Machine 79,90	Judge Dredd 56,90	D 84,90	Viewpoint 89,90
NBA-LIVE 96 109,-	Jungle Strike 59,90	Defcon 5 85,90	War Hawk 85,-
NBA-Jam TE. 69,90	Kirby's Dreamland 2 60,90	Descent 85,90	Wing CommanderIII 100,90
NHL 96 109,-	Mario Land 3 59,90	Destruction Derby 92,90	Wipe Out 95,-
Lost Vikings 2 109,90	Mega Man 4 55,90	Discworld d.Vers 89,90	WWF-Wrestle Mania 74,90
Operation Logic B. us 29,90	Mickey Mouse V 59,90	Extreme Games 85,90	X-Com (UFO) 82,90
Pac-Attack 79,90	NBA - Live 96 62,90	Extreme Pinball 85,90	
Page Master 79,90	NHL 95 39,90	Fifa Soccer 96 84,90	
Pinocchio 129,-	NHL - Hockey 96 62,90	GeX 85,90	
Sallermoon 39,90	Pac In Time 49,90	Goal Storm 85,90	

MEGA TRADE GmbH Versand & Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Extreme Pinball



Drei der vier "Extreme Pinball"-Flipper:
Das witzige "Monkey Mayhem"...



... "Rock Fantasy" weist Euch den
Weg zum Hitparaden-Star...



...der unheimliche "Medieval Knights"
entführt Euch ins dunkle Zeitalter.

Das einzig Extreme an "Extreme Pinball" sind die Ladezeiten: Zwischen 55 und 80 Sekunden wartet der Flipperfreund auf den Tisch seiner Wahl. Wollt Ihr das Layout wechseln, müßt Ihr erst das Menü laden (ca. 70 Sekunden). Die untenstehenden Ladebildchen versuchen, den Frust etwas zu mildern.



"Extreme Pinball" ist eine Flipper-Simulation, die auf Fantasy-Gimmicks im Stil von "Dragon's Fury" bewußt verzichtet. Jeder der vier thematisch eigenständigen Tische ist etwa drei Bildschirme groß und scrollt dem Kugellauf entsprechend vertikal. Eine 3D-Ansicht wie in "True Pinball" (MAN!AC 5/96) ist nicht eingebaut. Im "Monkey Mayhem"-Layout versucht Ihr, auf einem Affenplaneten Euer gestrandetes Raumschiff flottzumachen. Ihr sammelt Werkzeuge und sucht nebenbei einen Dschungelschatz. "Urban Chaos" versetzt Euch in eine verbrechensgeplagte Stadt der Zukunft, wo Ihr für Recht und Ordnung sorgt. Weiter im Angebot ist "Medieval

Knights": Ihr macht Euch als edler Ritter ins finstere Mittelalter auf, die Gruselburg "Fear" zu erkunden. Den Abschluß bildet "Rock Fantasy": Ihr grölt und tanzt auf der Bühne, besucht Plattenfirmen sowie Nachtclubs und werdet dabei reich.

Die Tische verbinden alle Features, die auch in einer 90er-Jahre-Spielhalle für Aufregung sorgen: Abwechslungsreiche Targets, anspruchsvolle Schußfolgen, Gimmicks wie justierbare Kanonen. Beim Multiball bleibt die imaginäre Kamera zwangsläufig auf einer Kugel, der Ablauf auf dem Rest des Tische läßt sich nur anhand der Punkteanzeige errahnen. Auch die zusätzlichen Flipperfinger in der oberen Hälfte sind nicht voll nutzbar. Eine manuelle Scrolloption erlaubt jederzeit das Beobachten von lohnenden Zielen sowohl im Pause- als

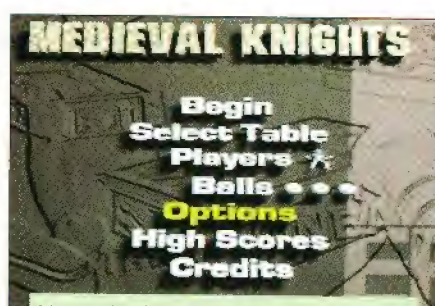
auch im Spiel-Modus- das ist gut gemeint, läßt sich mit dem rasanten Spielfluß aber kaum vereinen.

Wie bei aktuellen Flippnern üblich, begleiten simple LED-Animationen neu errungene Aktionsmodi und bedeutsame Treffer. Die zehn besten Pinball-Zauberer pro Tisch tragen sich in die Highscore-Liste ein, doch mit dem Ausschalten verschwinden alle Rekorde: Die Memory Card wird nicht unterstützt. Zur Flipperaction ertönen kurze CD-Tracks, die den Layouts entsprechend für Atmosphäre sorgen. *cb*

FRUST-FLIPPER • Wenn Flippersimulationen den Originalen das Wasser reichen sollen, genügt es nicht, einige Merkmale halbherzig nachzuahmen. Die Von-oben-Ansicht ist für gezielte Schüsse wegen mangelhafter Übersicht wenig geeignet. Wenn aber gestauchter Bildausschnitt und augenstrapazierendes Ruckelscrolling dazukommen, ist das Experiment gescheitert: Trotz des Bemühens der Entwickler, Layouts neuerer Pinball-Maschinen nachzuahmen, kommt nie realistisches Kneipen-Feeling auf. Die Ballphysik ist nicht völlig gelungen, die Kugel scheint keine realistische Eigendynamik zu besitzen. Nur anspruchslöse Gemüter, die dem Charme echter Flipper nie erlagen, werden kurzzeitig unterhalten. Die extremen Ladezeiten führen für das Quartett jedoch endgültig zum "Tilt": Playstation-Flipperfans halten sich an das deutlich bessere "True Pinball".

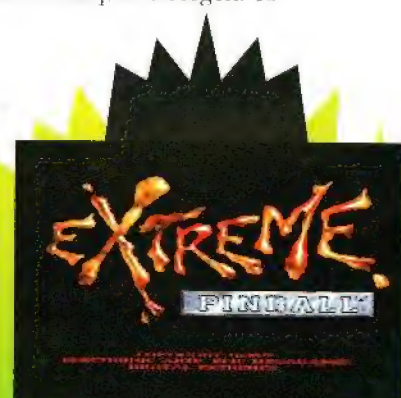


Unverständlich: Das Spielbild wird mit fetten Balken beschnitten. Einblendungen erfolgen am unteren Rand.



Unverständlich, die zweite: Lediglich das Hauptmenü wird in der hohen Auflösung präsentiert.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	39 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS

46%

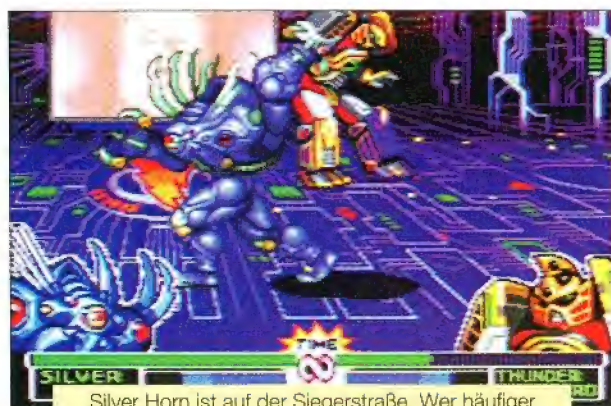
Lieblose Flippersimulation mit fehlender Speicheroption und extremen Ladezeiten: Selbst PC-Shareware ist besser.

Power Rangers The Fighting Edition



Wer ist der King im Ring? Die Power Rangers und ihre ärgsten Gegner wollen's endlich wissen: Im traditionellen Muster von Turnierprügelspielen balgen sich acht kampflustige Kontrahenten um den Titel des "mächtigsten und morphigsten Kriegers des Universums". In

den Spielmodi Story, Fighting und Trial (unterscheiden sich nur durch Energiemenge, Runden- und Spielerzahl), gibt's Haue bis zum Ende einer Energieleiste. Eine Neuheit ist der pulsierende Poweranzeiger: Je stärker der Balken, desto wuchtiger führt Ihr Eure Spezialschläge aus; jede Kreatur hat sich etwa fünf davon antrainiert. *cb*



Silver Horn ist auf der Siegerstraße. Wer häufiger Würfe anbringt, hat die besseren Chancen.



NICHT SCHON WIEDER • Klar bietet sich die Riege der Rangers für Prügelspiele an. Wenn jedoch kein bißchen frische Luft den "Street Fighter"-Mief vertreibt, ist's schnell um den Spielspaß geschehen: Die Poweranzeige entpuppt sich als windige Glücksspielzugabe: die Specials kennt man längst aus anderen Turnieren. Auch die beschränkte Gegnerintelligenz nervt. Wenigstens orientieren sich Grafik und Sound ebenfalls an die zahlreichen Konkurrenzprodukten: Annehmbare Animation, zufriedenstellende Kämpferzahl, erträgliche Musik.

MBIT 12 **ab 12 Jahren**

HERSTELLER	BANDAI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	52 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	44 %

Wer hat noch nicht? Die "Power Rangers" tanzen im Reigen der ideenlosen Zweikampfspiele. Zumindest technisch sauber.

Spielzeugriese
Bandai schlachtet die "Power Rangers"-Lizenz gnadenlos aus: Insgesamt fünf Spiele erschienen zu den Trash-Helden. Selbst das Mega-CD wurde mit einer pixeligen Full-Motion-Variante bedacht.

Ähnliche Versionen:

Ein konzeptionell ähnliches "Power Rangers" für das Mega Drive wurde in MANIAC 3/95 mit 31% Spielspaß bewertet. 32-Bit-Umsetzungen der "Power Rangers"-Abenteuer sind (noch) nicht in Sicht.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten

☎ **0 55 22 / 7 34 77**

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u Obelix dt 129,-
Bomberman 3 dt 119,-
Breath of Fire 2 dt 129,-
Casper dt 129,-
Circuit USA dt 119,-
Donkey Kong C. 2 dt 139,-
Earthworm Jim 2 dt 129,-
Fifa Soccer 96 dt 129,-
Inter. Star Soccer 2 dt 129,-
Mario RPG us Vorb.
Mario World 2 dt 129,-
Mega Man X 2 dt 119,-
Mega Man 7 dt 119,-
NBA Live 96 dt 129,-
Pinocchio dt 129,-
Secret of Evermore dt 119,-
Super Turrican 2 dt 119,-
Theme Park dt 129,-
Toy Story dt 129,-
Weapon Lord dt 129,-
WWF Wrest Arcade dt 129,-

Playstation

Grundgerät dt 539,-
Lenkrad us 149,-
Adidas Power Soccer dt 109,-
Assault Rigs dt 99,-
Aftermath dt 109,-
Alien Trilogy dt 109,-
Beyond the Beyond dt 109,-
Caspar dt 109,-
Chronicles o.t. Sword dt 109,-
Cyberia dt 109,-
Descent dt 109,-
Die Hard Trilogy us Vorb.
Discworld dt 109,-
Extreme Pinball dt 99,-
Fifa Soccer dt 99,-
Gex dt 99,-
Horned Owl dt 109,-
Magic Carpet dt 109,-
Memory Card dt 49,-
Namco Vol. 1 dt 99,-
NBA in the Zone dt 109,-

NBA Live 96 dt 99,-
Need for Speed dt 99,-
NHL Face Off dt 109,-
NFL Game Day dt 109,-
Pad dt 59,-
Panzer General dt 99,-
Parodius Deluxe dt 99,-
Philosoma dt 99,-
Primal Rage dt 119,-
Project Overkill us 129,-
Ran Soccer dt 99,-
Rayman dt 99,-
Resident Evil us 129,-
Return Fire us 129,-
Ridge Racer 2 dt 109,-
Shellshock dt 99,-
Shock Wave dt 99,-
Tekken 2 jp 139,-
Toshinden 2 dt 99,-
Total NBA dt 109,-
Viewpoint dt 99,-
Williams Vol. 1 us 119,-
Wing Command. 3 dt 109,-

Sega Saturn

Grundgerät dt 539,-
Alien Trilogy us 129,-
Casper dt 109,-
Darkstalkers dt 109,-
Die Hard Trilogy us Vorb.
Fifa Soccer dt 99,-
Formula One dt 109,-
Gradius jp 99,-
Golden Axe Duel dt 109,-
Magic Carpet dt 109,-
Panzer Dragoon 2 jp 99,-
Primal Rage dt 99,-
Project Overkill us 129,-
Rayman dt 109,-
Revolution X dt 99,-
Sega Rally dt 109,-
Sega Tennis dt 109,-
Shellshock dt 109,-
St. Fighter Alpha us 129,-

Sega Saturn

Theme Park dt 99,-
Thunderhawk dt 109,-
Toshinden Remix dt 109,-
Virtual Cop 139,-
Virtua Racing dt 109,-
Wipeout dt 99,-
X-Men dt 99,-

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Sega Saturn US RGB 699,-
Playstation US RGB 699,-

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Produzent: Jeremy Smith • Programmierer: Mansuur Nusrat • Grafik: Simon Phipps
 • Design: Simon Phipps, Guy Miller, Martin Iveson, Mark Price & Adrean Smith •
 Sound: Martin Iveson (Musik), Tim Brettschneider & Alex Geisz (deutsche Stimmen)

Shellshock



Wird's unübersichtlich, wechselt Ihr zum Radarbildschirm: Die spärliche Karte hilft Euch nur im Nahkampf.



Mitten im Wald ein schwerbewachtes Munitionslager: Greifen Euch Boden- und Lufttruppen gemeinsam an, müßt Ihr im Kampf flott die Waffen wechseln.

Musik-Fans

kennen das "Shellsbock"-Söldnerquartett auch aus diversen Musiksendern: Seit kurzer Zeit geistert der gerenderte FMV-Vorspann als Musik-Clip zum Neobippie-Rap über die Mattscheibe. Im Fernsehen ist der Clip jedoch nicht so pixlig wie auf dem Saturn.



Nachdem die "Shellshock"-Söldner im Vorfeld mit Ihrem Pazifisten-Rap "Sei friedlich, Mann!" auf Ihre friedliche Gesinnung hingewiesen haben (siehe MAN!AC 3/96), dürfen nun Saturn-Besitzer zum Trommelfeuer ansetzen.

Im Auftrag von Freiheit und Frieden schließt Ihr Euch als frisch ausgebildeter Panzerfahrer den Söldnern an, um im Jahr 1997 ein Dreiparteien-Blutbad zu beenden. Euer erster Arbeitstag beginnt in der Wartungshalle Eures Stützpunkts: Per Fadenkreuz plaudert Ihr mit Euren Kollegen und überprüft Zustand und Ausrüstung Eures Tanks. Mit einem 50.000 Dollar-Bündel in der Tasche beginnt Ihr einen Einkaufsbummel, ersteht Sam-Raketen und MG-Munition oder laßt Eure Panzerung ausbauen. Nach dem Amüsement beginnt im Briefing-Zimmer der Ernst des Lebens: Euer Einsatzleiter weist Euch mit Karten und Diagrammen in die erste von 25 Missionen ein. Je nach Aufgabe und Einsatzort begleitet Ihr im tiefsten Winter einen

Lastwagen-Konvoi mit Hilfsgütern durch Rebellen-Gebiet, befreit im Morgengrauen Geiseln aus einem schwerverteidigten Fort, vernichtet feindliche Panzer-einheiten oder erobert gestohlene Hilfsgüter zurück.

Sekunden nach der Ansprache Eures Captains findet Ihr Euch im Einsatzgebiet wieder. In moderner 3D-Perspektive blickt Ihr aus dem Turmfenster, ein Fadenkreuz markiert die Schußrichtung und anvisierte Ziele.

Mit dem Steuerkreuz wendet Ihr und beschleunigt Euer Ungetüm vor- oder rückwärts. Die "A"-Feuertaste wechselt die Waffe, mit "B" ballert Ihr los. Praktisch: Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr Euren Turm und damit Euren Blick-

winkel um 360°, der eingebaute Kurzstreckenradar mit Sichtwinkelmarkierung erleichtert die Orientierung. Am oberen Bildschirmrand zeigt Euch ein Kompaß Euren Kurs, ein kleiner Pfeil weist Euch den richtigen Weg. Während Ihr an Wäldern, Gebäuden und Brücken vorbei durch die nebelverhangene Landschaft rumpelt, brettern aus dem Hintergrund durchdacht platzierte Panzer, Hubschrauber und Flak-Einheiten, um mit gezieltem Beschuß Eure Energie zu dezimieren. Doch Ihr laßt schon vor-



Steig ein, Kumpel: Befreite Geiseln winken freudig und spürten auf Euren Panzer zu.



In bebautem Gelände sucht Ihr Schutz hinter Häusern und stecht für kurze Salven aus der Deckung hervor.



HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD

GRAFIK	73 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS

77%

Flotter Action-Tanksimulator mit vielfältigen Missionen, flotter wie verspielter Grafik und zeitweise plumpen Gegnern.

Bildschirmtexte ade: Eure Söldner-Kollegen weisen Euch per FMV-Schnipsel und deutscher Sprachausgabe in die nächste Mission ein.

Andere Versionen

"Shellshock" ist für PCs bereits erhältlich, Playstation-Besitzer freuen sich auf eine Umsetzung.



Ein gepanzerter Nachschub-Konvoi wird von Helikoptern bewacht: Ihr ballert los, ohne Eure Kanone nach oben ausrichten zu müssen.

her die Waffen sprechen: Mit der Bordkanone feuert Ihr durchschlagskräftige Geschosse in Blickrichtung, Sam-Raketen und Euer Bord-MG zielen automatisch auf den nahegelegensten Gegner. Je nach taktischer Lage braust Ihr mit Dauerfeuer durch die Feindlinien, flüchtet in der Stadt durch enge Gassen oder erledigt erst Außenposten, dann Geschütztürme einer Feindbasis. Neben groovigen Hip Hop-Rhythmen untermalen euphorische Anfeuerungsrufe (oder auch wüste Beschimpfungen) Eurer Kollegen die Digi-Schlacht. Habt Ihr Euer Missionsziel erreicht, gratuliert Euch der Chef per Funk und weist Euch zum vereinbarten Treffpunkt. Nach der Arbeit das Vergnügen: Im Stützpunkt angekommen, reicht Ihr eine gesalzene Rechnung für jedes zerstörte Ziel ein und verpulvert die Belohnung anschließend beim Waffenhändler. Wer seinen Spielstand sichern möchte, stopft seine Rekorde im Vorraum zum Einsatzzimmer einfach in einen von vier Spinden. Wer jedoch brennend in der Wüste steckenbleibt, kassiert saftige Schelte vom Chef und beginnt von vorn. *oe*



Harte Dollar für Perfektion: Nach dem Einsatz stellt Ihr eine detaillierte Rechnung.



FRIEDLICHE PANZERSCHLACHT •

Der Rap-Soundtrack ist ironisch, der Spielablauf aber todernst: Die unterschiedlichen Schutz-, Sammel- und Zerstörungsmissionen bieten ausreichend Langzeitmotivation, Steuerung und Verhalten Eures Panzers wirken ausgefeilt und sauber aufeinander abgestimmt. Feinde, Nachschubkisten und Gebäude sind überlegt platziert und locken Euch auch mal in einen Hinterhalt. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Mission zu Mission angenehm langsam, jedoch kontinuierlich. Dafür nervt in höheren Levels der schier unbegrenzte Helikopter-Nachschub und das zeitweise recht dämliche Verhalten Eurer Gegner. Zum Ausgleich hält Euch die fließende Polygongrafik mit den eingestreuten 2D-Objekten wie Büschen und Bäumen, Splitterexplosionen und den wunderschön zertetzten Trümmerspektakeln bei Laune – auch wenn Eure Gegner gelegentlich etwas ruckelig wenden. Die groovigen Hip-Hop-Rhythmen und deutsche Sprachausgabe runden die Tankschlacht ab. Fans von Action-Simulatoren greifen zu.



In der Werkstatt erhaltet Ihr Informationen über Panzerung und Bewaffnung Eures Tanks.



Konsultiert den Waffenhändler, um gegen harte Dollars mehr Feuerkraft oder stärkere Panzerung zu erhalten.



ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
55116 MAINZ



06131/23 04 92

SUPER NES:

LUFIA 2 US 149,-
MARIO RPG US 149,-
TOY STORY DT 149,-
TALES OF FANTASIA I.V.
BAHAMUT LAGOON 179,-
DRAGON QUEST 6 199,-

SATURN:

DISCWORLD DT 109,-
DESTRUCTION DERBY DT 109,-
GRADIUS COLLECTION 129,-
X-MEN DT 109,-
VAMPIRE HUNTER JP 139,-
IRON STORM (ADV.M.C.) 139,-

PLAYSTATION:

GRADIUS DELUXE JP 149,-
ALIEN TRILOGY 109,-
NBA IN THE ZONE 109,-
RESIDENT EVIL US 139,-
RETURN FIRE US 129,-
TEKKEN 2 JP 169,-
MOTORTOON 2 I.V.
JUMPING FLASH 2 I.V.
RIDGE RACER REV. PAL I.V.
TOSHINDEN 2 PAL I.V.
SHELL SHOCK I.V.
SHINING WISDOM I.V.
BLAZING DRAGONS I.V.
ALIEN TRILOGY I.V.
SHELLSHOCK I.V.
STORY OF THOR JP I.V.
DARK SAVIOUR JP I.V.
DRAGON FORCE 149,-
ADVANCED M.C. 2 139,-
CONGO US 129,-

ZAPP GOES INTERNET:

[HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000](http://www.uni-mainz.de/~skars000)

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - SNES - Mega Drive -
Mega CD - Game Boy - Game Gear -
PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

PLAYSTATION

jetzt ohne Starter CD

für alle Systeme/Einbau kinderleicht
Fr. 85,- / DM 100,-

CD Laufwerk Reparatur Fr. 85,-

GT ELEKTRONIK • Hohlegasse 28 • CH • 4104 Oberwil/Basel
Telefon • CH 061 401 41 71 • D 0041 61 401 41 71

Playstation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Produzent: Tarnie Williams jr. • Design: Tarnie Williams jr., Mike Klassen, Dave Warfield • Programmierung: Allan Johanson, Amory Wong • Grafik: Sheila Allan, Michael Vanaselja • Sound: Traz Damji

NBA Live '96



Wenn unsere Gebeine längst zu Staub verfallen sind und Archäologen entzückt eine VCS-Modulsammlung aus den Meringer Ruinen buddeln, dann wird in den Hochschulen vielleicht auch "Spielographie" auf dem Lehrplan stehen. Gebannt lauschen die Studenten, wenn die Referenten von den 90er Jahren des primitiven 20. Jahrhunderts erzählen. Jene Epoche ging als Pionierphase in die Geschichtsbücher ein, denn Electronic Arts erfand das "Fortsetzungs-Sportspiel". Alle Jahre wieder köchelt man einen Vorjahrshit mit zwei neuen Regeln, Teams und Grafikdetails erneut auf. Das Fachsimpeln der Fangemeinde über einzelne Jahrgänge erinnert fatal an die Schwelgereien von Weinsammlern ("Der 92er Maden war echt innovativ!").

Zurück ins Jahr 1996, wo gerade die Basketball-Simulation "NBA Live" frisch in die Regale gehievt wird. Mit der konservativen Mega-Drive-Fassung hat die Playstation-Version nicht viel zu tun. Wie es sich für die 32-Bit-Kraftstation gehört, setzt Electronic Arts seine "Virtual Stadium"-Technologie ein, die bereits "FIFA Soccer" inspirierte. Die 3D-Grafik wird von verschiedenen Kameras eingefangen, zwischen denen Ihr jederzeit wechseln könnt.

Im Gegensatz zu anderen Sportarten kann Electronic Arts beim Basketball nicht unbehelligt durchmarschieren. 3D-Konkurrenten von Konami und Sony sind bereits erschienen. Technisch wirken die Mitbewerber sogar etwas konsequenter, denn die Spielfiguren werden aus 3D-Polygonen zusammenge-



Trotz konventioneller Sprite-Technik sind die Spieler-Animationen durchaus elegant und vielfältig.



Im Vergleich zu den 32-Bit-Updates "FIFA Soccer" und "PGA Tour" wirkt "NBA Live" liebevoller und frischer.



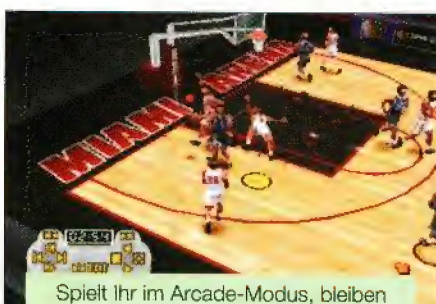
Die Ernsthaftigkeit von "NBA '96" drückt sich in den züchtigen Slamdunks aus – ganz im Gegensatz zu "NBA Jam".

setzt: etwas eckig, aber unwiderstehlich flüssig animiert. Electronic Arts setzt bei NBA Live '96 hingegen auf konventionelle Spieler-Sprites, bei denen der perspektivische Effekt trotz Zoom-Bemühungen weniger elegant ausfällt. Die Fülle an einstellbaren Schwierigkeitsgraden und Regelfinessen ist mal wieder ein Gedicht – typisch EA Sports. Nur bei der gradlinigen Steuerung

wünschen sich Basketball-Kenner ein paar diffizile Zusatztechniken mehr – genug Knöpfchen hätte so ein Playstation-Joypad ja... bl



NICHT GENIAL, ABER GUT • Sportspiele werden immer besser und schöner, die Kunden folgerichtig immer anspruchsvoller. Wo "NBA Live" vor ein paar Jahren noch 16-Bit Entzücken erntete, tut sich die neue Playstation-Version trotz besserer Technik minimal schwerer. Bei der Steuerung passierte nicht viel und 3D-Schwenks hat man schon bei anderen Basketball-Simulationen gesehen. Mit Spezialeffekten bei den Slam Dunks wird gezeigt, dafür ist die Soundkulisse um so besser. Knackige Musik plus Surround-Publikum sorgen für klasse Atmosphäre. Auch die sonstige Präsentation ist wie gelect: Eine Datenbank mit den einzelnen Spielern, Statistiken und Bildchen stimmen Basketball-Fans froh. Das spielt sich auch alles ganz gut, aber die totale Euphorie bleibt aus. Technisch ist "NBA Live '96" jedenfalls die beste 32-Bit-Produktion von EA Sports.



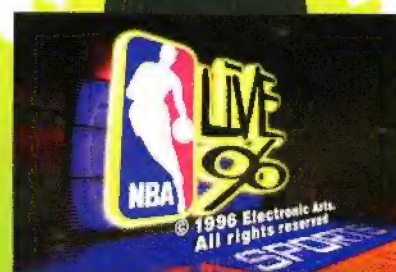
Spielt Ihr im Arcade-Modus, bleiben Rempier (denen gerade ein weißer Spieler zum Opfer fiel) ungeahndet.



Auch während eines Spiels könnt Ihr alle wichtigen Parameter einstellen sowie die Zeitlupe wiederholen aufrufen.

Andere Versionen

Die 16-Bit-Versionen für Mega Drive und Super Nintendo wurden in der MANIAC 1/96 mit 85% bzw. 80% Spielspaß bewertet.



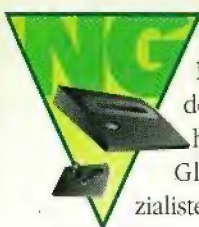
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	76 %
SOUND	82 %

SPIELSPASS	80 %
------------	-------------

Gut spielbare Basketball-Neuauflage mit ordentlicher 3D-Grafik, edler Präsentation und wenig Überraschungen.

Magical Drop 2



Nach Taito ("Puzzle Bobble") versucht nun der japanische Automatenhersteller Data East sein Glück bei den Tüftel-Spezialisten. "Magical Drop 2" (den ersten Teil gab's auf dem Neo Geo nicht) ist eine Mischung aus "Columns" und "Puzzle Bobble". Am oberen Bildrand hängen fünf Zeilen verschiedenfarbige Steine. Ganz unten lenkt Ihr ein kleines Männlein nach links und rechts, das die Steine mit einem Enter-

haken einsammelt. Schnappt Ihr Euch beispielsweise zwei grüne Klunker und schießt sie per Tastendruck auf einen dritten, verschwinden alle drei. Clevere Spieler verteilen die Diamanten so geschickt, daß fünf oder sechs der Brillanten gleichzeitig weggeputzt werden – auf diese Weise kassiert Ihr mehr Punkte oder spendiert dem Gegenspieler (befindet sich wie bei "Columns" in einem eigenem Fenster daneben) Zusatzreihen, die er nun abbauen muß.

Testmuster von NOVA Games, Hamburg



Der Zwei-Spieler-Modus ist wesentlich spannender als das Open-End-Gewurschtel alleine.

Andere Versionen —
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



"Tetris"- und "Puzzle Bobble"-Veteranen keine Schlafstörungen befürchten. Besonders spannend wird's, wenn Ihr zu zweit gegeneinander antretet oder den Zweikampf mit der Konsole sucht. Daß sich die Reihen im Gegensatz zu "Tetris" schon von Anfang an sehr schnell wegputzen lassen, bedeutet von vorneherein mehr Trubel als beim großen Vorbild.

HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO GEO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	26 %
SOUND	48 %

70%

Ordentliches Tüftelspiel in klassischer "Columns"-Manier. Grafisch von gestern, aber spielerisch gut.

DROP IT • Eine gute Spielidee macht noch keinen Top-Titel. Obwohl sich "Magical Drop 2" gut und mit einer gepfefferten Portion Action spielt, das Spielkonzept einfach, aber ausgereift ist, müssen

Tüftelspiele

lassen sich auf dem Neo-Geo kaum blicken. Nach SNKs "Joy Joy Kid", das kurz nach Veröffentlichung des Grundgeräts in Japan erschien, kümmerte sich nur Taito um das Tüftelvolk – ihr "Puzzle Bobble" ist eines der Vorzeigespiele des Genres.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation

Agile Warrior dt 89,95 / e 109,95
Alien Trilogy dt 89,95
Assault Riggs (kompl. in deutsch) dt 89,95
Defcon 5 dt 89,95
Descent* dt 89,95
Destruction Derby (kompl. deutsch) dt 89,95
Discworld* dt 89,95
Gex* dt 89,95
Johnny Bazooka dt 89,95
Mickey Mouse* dt 89,95
Krazy Ivan dt 79,95
Loaded dt 99,95
Magic Carpet dt 99,95
NBA In the Zone* dt 69,95
NBA Jam T.E. dt 89,95
Need for Speed* dt 99,95
Primal Rage* dt 99,95
Panzer General* dt 99,95
Parodius dt 99,95
ran Soccer* (kompl. deutsch) dt 99,95
Ridge Racer Rival* dt 99,95
Resident Evil* dt 99,95
Road Rash dt 99,95
Shell Shock* dt 99,95
Shockwave Assault dt 99,95
Tekken dt 99,95
Tohshinden 2* dt 99,95
Total NBA dt 99,95

Thunderhawk 2 (kompl. dt) dt 89,95
Twisted Metal dt 79,95
View Point* dt 99,95
Wing Commander III dt 99,95
X-Men* dt 79,95
X-Com (kompl. in deutsch) dt 89,95
Saturn ohne Spiel "D" dt 529,95
Darius Gaiden dt 89,95
DEFCON 5* dt 89,95
Digital Pinball dt 99,95
FIFA '96 dt 109,95
Formula One dt 109,95
Ghen War dt 109,95
Hang On dt 99,95
Magic Carpet* dt 109,95
Myst dt 99,95
NBA Jam T.E. dt 99,95
Mystaria dt 99,95
Parodius dt 99,95
Rayman dt 99,95
SEGA Rally dt 99,95
Shell Shock* dt 109,95
Sim City 2000 dt 99,95
Streetsfighter Alpha dt 99,95
Thempark dt 109,95
The Horde dt 139,95
VirtuaCop + Gun dt 89,95
Virtua Fighter 2 dt 89,95

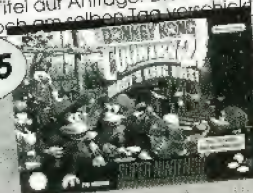
Virtua Racing dt 89,95
Wing Arms dt 79,95
Action Replay dt 99,95
Memory Card, 8 MBit dt 99,95
(32 mal so groß wie der interne Speicher !!!)
Adapter us/jp/dt 89,95
MegaDrive dt 529,95
FIFA '96 dt 89,95
Pete Sampras dt 89,95
Soleil dt 109,95
Syndicate dt 99,95
WWF Arcade dt 99,95
SuperNintendo dt 109,95
Asterix & Obelix dt 109,95
Black Hawk dt 109,95
Breath of Fire 2 dt 99,95
Chrono Trigger dt 109,95
Donkey Kong 2 dt 109,95
Donald Duck Maui Mall.* dt 109,95
Earthworm Jim 2 dt 109,95
FIFA Soccer '96 dt 99,95
Int. Super Star Soccer del. dt 99,95
Jungle Strike dt 109,95
Mario World 2 dt 109,95
Mechwarrior 3050 dt 99,95
Primal Rage dt 99,95
Puzzle Bobble dt 119,95
Secret of Evermore dt 119,95
StarTrek DeepSpace 9 dt 119,95
StarTrek DeepSpace 9 dt 119,95

dt 89,95 Theme Park
dt 99,95 Toy Story*
dt 99,95 Weapon Lord
dt 99,95 Worms*
dt 49,95 WWF Raw
dt 49,95 Action Replay 3
Jaguar dt 109,95
Atari Karts dt 49,95
Bubsy dt 99,95
Burn Out dt 59,95
Defender 2000 dt 89,95
Iron Soldier dt 109,95
Missile Command 3D dt 109,95
NBA Jam T.E. dt 109,95
Pitfall dt 109,95
Powerdrive Rally dt 99,95
Space War 2000 dt 69,95
Tempest 2000 dt 69,95
WhiteMan + 4 Sp. Adt dt 39,95
Zool dt 109,95
Jaguar CD dt 109,95
Hover Strike dt 99,95
Myst dt 109,95
Primal Rage dt 99,95
3DO dt 99,95
Captain Quazar dt 99,95
Foes of Ali dt 99,95

dt 109,95
dt 129,95
us 99,95
dt 119,95
dt 59,95
dt 94,95
dt 199,95
dt 109,95
dt 59,95
dt 109,95
dt 109,95
dt 49,95
dt 109,95
dt 109,95
dt 109,95
dt 109,95
dt 99,95
dt 69,95
dt 69,95
dt 39,95
dt 109,95
dt 99,95
dt 109,95
us 99,95
dt 99,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

129,95



159,95



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Shining Wisdom



Render-Wutz oder Grafik-Müll? Die meisten Gegner identifiziert ihr erst nach dem dritten Blick. Oben prügelt sich Mars mit einer "sau"-mäßigen Sprite-Ratte herum.



Gierschlund: Die Fließbänder schieben Euren possierlichen Nippon-Helden in die Klappmäuler.



Während in Japan bereits "Dark Saviour" in den Startlöchern hockt, kommt endlich "Shining Wisdom" nach Deutschland.

Als Saturn-Debüt beschert Euch "Shining Force"-Entwickler Climax mit kleinen Nippon-Helden und steriler Knubbel-Grafik ein Action-Adventure im traditionellen "Zelda"-Stil: Anime-Sprite Mars soll in die Fußstapfen seines heroischen Daddys treten und in die königliche Wachmannschaft eintreten. Ihr pilgert aus klassischer Adventure-Vogelperspektive zur Hauptstadt und meldet Euch beim König. Der greise Monarch rauft sich vor Sorgen das Render-Toupet: Dunkelelf Pavort terrorisiert das Königreich und hat obendrein Prinzessin

Blondi mit einem Schlummer-Fluch beschert. Weil sich der friedliche Monarch nicht ergeben will, ergreift Pavort drastische Maßnahmen: Als treues Mitglied der Wachmannschaft schleicht sich Mars in ein finsternes Tempel-Verlies und wird Zeuge einer Verwandlungszeremonie: Einer von Pavorts Feldherren nimmt die Gestalt der Prinzessin an und schleicht sich niederträchtig ins Herrscherhaus. Um den Kronzeugen kaltzustellen, läßt Euch die intrigante Braut zum Ritter befördern. Vater König, vom Retter seiner vermeintlichen Tochter ganz begeistert, schickt Mars auf sein erstes Quest: Euer Render-Sprite stolpert durch finstere Kavernen und schummrige Wälder, um Glanz und Glorie für seinen König zu sammeln.

NOSTALGIE-FLASH • Traditionelle Nippon-Adventures und Vogelperspektive in allen Ehren, aber Climax' jüngster Titel beleidigt sogar Abenteuer-Nostalgiker: Anstatt die Effektkiste zu öffnen und mit Saturn-gerechten Effekten eine neue Adventure-Ära einzuläuten, wird das Hardwarepotential konsequent ignoriert. Die detailarmen Render-Sprites sind verpixelt und schrecken mit einer schwarzen Outline ab, die farbarme Hintergrundoptik liegt unter gehobenem Mega-Drive-Niveau. Als Krönung des technischen Debakels wurden nervöse Klimper-Sounds komponiert. Spielerisch bewegt sich der Titel mit sauberer Steuerung und knackigen Puzzles auf gewohnt hohem Climax-Niveau. Als Mega-Drive-Spiel hätte Euch "Shining Wisdom" mit riesigem Spielareal und einer spannenden Handlung gefesselt, doch im 32-Bit-Zeitalter geht der technisch dürtig präsentierte Titel unter.

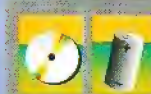


Wird Euch Mars zu lahm, legt ihr mit wiederholtem B-Drücken ein flotteres Tempo an den Tag.



Mars! I heard that you rescued the Princess from the Black Elf. Congratulations!

Gemütlicher Plausch mit dem Wächter-Kollegen: Leider werden die englischen Bildschirmtexte nicht eingedeutscht.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	48 %
SOUND	39 %

SPIELSPASS

69%

Klassisches "Zelda"-Adventure: Nerviger Klimper-Sound und 16-Bit-Optik schrecken trotz solider Spielbarkeit ab.

Als renommierter Sega-Partner hat das japanische Climax-Team den Mega-Drive-Besitzern Abenteuerbits wie "Landstalker" oder die "Shining Force"-Reihe beschert. In der Vergangenheit revolutionierte Climax mit hochkarätigen Optiken die 16-Bit-Abenteurer. Umso enttäuschter waren unsere Climax-Fans, als das grafisch magere "Shining Wisdom" über die Redaktions-monitore flimmerte.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Super Dodgeball



Prügelspiele gibt's reichlich, Shoot'em-Ups spielt keiner mehr und Polygon-Rennspiele lassen sich auf dem Neo-Geo nicht programmieren. Auf der Suche nach einer nagelneuen Spielidee stieß Technos auf die Kleinkinder-Sportart Völkerball (Brennball) und vereinfachte die Spielregeln. Je drei durchtrainierte Sportler stehen auf einem in der Mitte abgetrennten Spielfeld. Mit einem Ball versuchen die Mitspieler, die gegneri-

sche Feldmannschaft abzuwerfen. Trefft Ihr eine der anderen Spielfiguren oft genug, wird diese hinter die Außenbegrenzung Eures eigenen Spielfelds versetzt – er steht also hinter oder neben Euch. Die übriggebliebenen Feldspieler können den Aussätzigen anspielen, damit Euch dieser von hinten abwerfen kann. Sind alle drei Teamspieler ausgeschieden, hat die gegnerische Truppe gewonnen. Zur Wahl stehen sieben unterschiedliche Mannschaften. ak

Testmuster von NOVA Games, Hamburg



Volltreffer: Auf sieben verschiedenen Spielfeldern stehen sich putzige Völkerball-Sportler gegenüber.



SPORTUNTERRICHT • Mutig, mutig: Einen spielerisch so beschränkten Freizeitsport wie Völkerball auf Konsole umzusetzen, verdient Beifall. Besser hätte die digitale Fassung des Kleinkinder-Zeitvertreibs auch nicht ausfallen können: Niedliche Figuren, abwechslungsreiche Spielszenarien und eine simple Steuerung. Die Spiellogik ist einfach zu begreifen und könnte für Kinder bis sechs Jahre durchaus motivierend sein. Da das Neo-Geo-Klientel aber deutlich älter ist, haben die Putzgi-Sportler angesichts fehlender Abwechslung keine Chance.

HERSTELLER	TECHNOS
SYSTEM	NEO GEO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	50 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	32%

Primitives Zwei-mal-Drei-Spieler-Völkerball mit dürtiger Grafik und keinerlei spielerischen Highlights.

Bei der Auswahl ihrer Spielfiguren haben sich die "Super Dodgeball"-Designer einiges einfallen lassen. Neben einem putzigen Karate-Kid treten ein dicker Transvestit mit roten Lippen, ein fieser Glatzkopf und reichlich hübsche Japano-Mädels an.

Ähnere Versionen – Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	DV	79,95	Super Bomberman 3	DV	109,95	Mighty Max	DV	49,95	NHL All Star Hockey	DV	99,95	FIFA Soccer 96	DV	89,95
Asterix & Obelix	PV	119,95	Super Mario Allstars	DV	69,95	NBA Action 95	DV	109,95	Panzer Dragoon	DV	99,95	Gex	DV	89,95
Bahamut Lagoon	JP	169,95	Super Mario Kart	DV	69,95	NBA Live 96	DV	109,95	Panzer Dragoon 2	JP	89,95	Goal Storm	DV	99,95
Bass Tournament	US	129,95	Super Probotector	DV	49,95	NHL 96	DV	109,95	Parodius Deluxe	DV	89,95	Ground Stroke	JP	99,95
Big Sky Trooper	DV	119,95	Super Punch Out	DV	59,95	PGA Golf 96	DV	109,95	Pebble Beach Golf	DV	89,95	Heberekas Popoito	JP	89,95
Brainlord	US	69,95	Super Putty	DV	49,95	Phantasy Star IV	DV	129,95	Powerful Baseball	JP	89,95	Hi-Octane	DV	69,95
Boogerman	DV	119,95	Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95	Power Rangers Movie	DV	99,95	Rayman	DV	89,95	Hyper Formation Soccer	JP	99,95
Brain Lord	US	79,95	Super Turrican 2	DV	99,95	Primal Rage	DV	119,95	RoboCup	DV	89,95	Iron Slam (Wrestling)	JP	149,95
Chrono Trigger	US	139,95	Swat Cats	US	109,95	Rocket Knight	DV	49,95	Sega Rally	DV	99,95	Johnny Bazookatone	DV	79,95
Civilisation	US	129,95	Syndicate	DV	49,95	Slam Masters	DV	39,95	Shanghai Triple Threat	US	79,95	Jupiter Strike	DV	89,95
Crash Dummies	DV	49,95	Tetris & Dr. Mario	DV	89,95	Shadowrun	US	69,95	Shellshock	DV	69,95	Kings Field	US	109,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95	Tetris 2	DV	119,95	Soleil	DV	49,95	Shinobi X	DV	49,95	Lone Soldier	DV	89,95
Dragon View	US	89,95	Theme Park	DV	109,95	Sonic Compilation	DV	119,95	Side Pocket	JP	89,95	Magic Carpet	DV	89,95
Earth Bound	US	129,95	Tiny Toons	DV	49,95	Spirou	DV	109,95	Slam Dunk	DV	99,95	Metal Jacket	JP	49,95
Earthworm Jim 2	DV	119,95	Trodders	US	79,95	Spot goes to Hollywood	DV	109,95	Sim City 2000	JP	69,95	Mickys Wild Adventure	DV	89,95
Eye of the Beholder	DV	69,95	Tuff E Nuff	DV	79,95	Story of Thor	DV	119,95	Slam Dunk	DV	99,95	Namco Museum Vol. 1	JP	139,95
FIFA Soccer	DV	119,95	Utopia	DV	69,95	Super Skidmarks	DV	99,95	Theme Park	DV	99,95	Namco Museum Vol. 2	JP	149,95
Final Fantasy III	US	139,95	Unirally	DV	59,95	Theme Park	DV	109,95	Thunderhawk 2	US	89,95	NBA in the Zone	DV	89,95
Frank Thomas Big Hurt	DV	59,95	Urban Strike	DV	49,95	Vectorman	DV	99,95	The Horde	JP	129,95	Need for Speed	DV	89,95
Front Mission 2	JP	129,95	Waterworld	DV	59,95	WWF Arcade Game	DV	99,95	Vampire Hunter	DV	89,95	NHL Face Off	US	109,95
Ghoul Patrol	PV	49,95	Wild & Wacky Sports	DV	109,95	SEGA SATURN:			Victory Boxing	DV	99,95	Navastorm	DV	89,95
Great Circus Mystery	DV	99,95	Wizardry V	DV	129,95	SEGA Saturn Konsole	DV	499,95	Virtua Fighter 2	DV	99,95	Paradius Deluxe	DV	89,95
Hagane	DV	59,95	Wolverine	US	79,95	Bug!	DV	99,95	Virtua Fighter Remix	DV	69,95	PGA Tour Golf 96	DV	89,95
Illusion of Time	DV	109,95	WWF Arcade Game	DV	119,95	Cyberia (dt. Texte)	US	119,95	Virtua Open Tennis	JP	139,95	Philosoma	DV	89,95
Indiana Jones	DV	49,95	Yoshi's Island	DV	79,95	Clockwork Knight 2	US	99,95	Virtua Racing	DV	89,95	Power Serve (Tennis)	DV	89,95
Jungle Strike	DV	99,95	Zombies	DV	49,95	Darius Gaiden	JP	69,95	Wipeout	DV	89,95	Primal Rage	US	109,95
King Arthur & Knights of	US	129,95	Zoop	DV	69,95	Darius Gaiden	DV	89,95	Winning Post	US	119,95	Puzzle Bobble	JP	149,95
Legend of Zelda	DV	89,95	MEGA DRIVE:			Daytona USA	DV	89,95	World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95	Ran Soccer	DV	89,95
Lord of Darkness	US	89,95	Aero the Arcobal	DV	119,95	Digital Pinball	DV	99,95	World Series Baseball	DV	89,95	Rapid Reload	DV	59,95
Lufia	US	99,95	Animaniacs	DV	99,95	Dead Heat	DV	89,95	Worms	DV	89,95	Rayman	DV	89,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95	ATP Tour	DV	109,95	Defcon 5	JP	119,95	SONY PLAYSTATION:			Resident Evil	US	109,95
Mario Point	DV	69,95	Awesome Possum	US	59,95	F1 Challenge	US	119,95	Sony Playstation Konsole	DV	489,95	Ridge Racer Revolution	JP	99,95
Markos Magic Football	DV	59,95	Bonkas	DV	109,95	FIFA Soccer 96	DV	99,95	3D Lemmings	DV	89,95	Rise of the Robots 2	US	119,95
Mega Man 7	DV	99,95	Comix Zone	US	59,95	Galaxy Fight	JP	89,95	A-Train (dt. Texte)	DV	109,95	Sidewinder	JP	139,95
Mega Man X	DV	99,95	Daffy Duck	DV	69,95	Gebockers	JP	119,95	Air Combat	DV	89,95	Shellshock	DV	89,95
Micro Machines 2	DV	109,95	Demolition Man	DV	119,95	Gunbird	JP	119,95	Agile Warrior	DV	89,95	Starblade Alpha	DV	89,95
NBA Give 'n Go	DV	129,95	Donald Duck in MMalla	DV	119,95	Gunsgriffon	JP	119,95	Alien Trilogy	DV	89,95	Street Fighter Alpha	DV	119,95
NBA Live '96	DV	119,95	Dune 2	DV	49,95	Hang On GP 96	DV	99,95	Alien Trilogy	PV	99,95	Shockwave Assault	DV	89,95
NHL 96	DV	119,95	Ecco jr.	US	69,95	Heberekas Popoito	DV	129,95	Assault Rigs	DV	79,95	Tekken	DV	99,95
Pac in Time	DV	69,95	Exo Squad	DV	49,95	Hang On GP 96	DV	99,95	Battle Arena Toshinden	DV	89,95	Theme Park	DV	89,95
PGA Tour 96	DV	119,95	FIFA Soccer 96	DV	109,95	Hi-Octane	DV	99,95	Boxer Road	JP	99,95	Toshinden 2	JP	139,95
Power Rangers Movie	DV	109,95	Garfield	DV	119,95	High Velocity	DV	99,95	Criticom	US	79,95	Total Eclipse	DV	89,95
Power Rangers Fighting	DV	129,95	Hurricanes	DV	109,95	In the Hunt	JP	139,95	Cyberia	US	109,95	Total NBA	DV	94,95
Prehistorik Man	DV	109,95	Landstalker	DV	119,95	Johnny Bazookatone	DV	79,95	Cyber Sled	DV	89,95	Twisted Metal	DV	89,95
Robotrek	US	99,95	Light Crusader	DV	49,95	King of Fighters 95	DV	99,95	Destruction Derby	DV	89,95	World Cup Golf	DV	89,95
Romance a.t. 3 Kingd. IV	US	139,95	Madden 96	DV	109,95	Lode Runner	JP	119,95	Defcon 5	DV	89,95	Williams Arcade Hits	US	109,95
Secret of Evermore	DV	109,95	Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95	Magic Carpet	DV	89,95	Descent	US	119,95	Wing Commander 3	DV	94,95
Secret of Mana	DV	109,95	Marsupilami	DV	49,95	Mansion a.t. Hi. Souls	DV	129,95	Discworld	DV	89,95	Wipeout	DV	99,95
Shadowrun (dt. Texte)	DV	99,95	Mega Man - Willy Wars	DV	39,95	Myst	DV	89,95	Extreme Games	DV	89,95	Worms	DV	89,95
Super Adventure Island 2	DV	59,95	Micro Machines 96	DV	99,95	Mystaria	DV	99,95	Extreme Pinball	DV	89,95	Zero Divide	DV	89,95
Super BC Kid	DV	59,95				NBA Jam T.E.	DV	89,95	Falcata	JP	69,95			
Super Bomberman 2	DV	49,95												

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Slam'n'Jam 96



Als Weggefährte der 3DO-Company wollte sich Crystal Dynamics in den Spieleolymp programmieren, jetzt müssen sie aufpassen, daß sie nicht mit dem 3DO vom Konsolen-Globus verschwinden. Umsetzungen ihrer 3DO-Oldies „Total Eclipse“, „The Horde“ und „Off-World Interceptor“ für Playstation und Saturn liegen bereits vor, jetzt folgt die Adaption ihres bislang besten Titels. „Slam'n'Jam 95“ erspielte sich als 3DO-Original die Sympathien von Basketball-Liebhabern, „Slam'n'Jam 96“ orientiert sich stark am Vorbild.

Entgegen dem aktuellen Polygon-Trend werden die Spieler als Sprites dargestellt. Dementsprechend könnt Ihr nicht beliebig zoomen und rotieren, die Perspektive ist vorgegeben. Allerdings nimmt sich das Programm das Recht heraus, je nach Spielsituation den Abstand der Kamera zum ballführenden Spieler zu regulieren. Die drei Standard-Spielmodi (Freundschaftsmatch, Playoffs und Ligabetrieb) wurden unverändert übernommen, dafür dürfen jetzt bis zu vier menschliche Korbleger antreten. Das Joypad ist mit den einzelnen Steuer-Kommandos ordentlich belegt, im Option-Menü konfiguriert Ihr um, stellt den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer, die Schiedsrichter-Qualität und den Müdigkeitsfaktor ein. Natürlich könnt Ihr Statistiken abrufen und den letzten Spielzug in der Zeitlupe genießen.

Als Ersatz für die fehlende NBA-Lizenz rekrutierte Crystal Dynamics die Profi-Cracks Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar. Das dynamische Duo



In der Zeitlupe könnt Ihr beliebig zoomen. Dies ist während des Spiels leider nicht erlaubt.



Beim Dunking werden die Cracks meist in Großaufnahme gezeigt. Den Spielfluß behindert dies zu keiner Zeit.

spielt in einem Allstar-Team gegen namenlose Städtemannschaften der USA. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, heizt der Stadionreporter mächtig ein: Action steht im Vordergrund, spektakuläre Dunks in Großaufnahme, schnelle Paß-Wurf-Kombinationen und gelegentliche Rempeler bringen



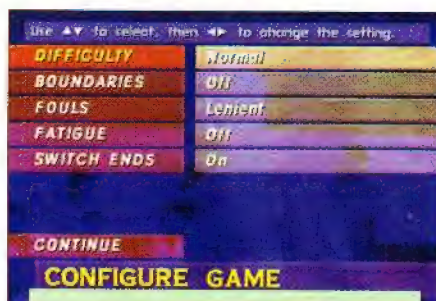
Freie Sicht von allen Plätzen: Ist der hintere Korb unter Beschuß, wird der vordere natürlich ausgeblendet.

das Adrenalin in Wallung. Dabei werden jedoch die gängigen Basketball-Regeln beachtet – ein bißchen Ordnung muß schließlich sein. mg

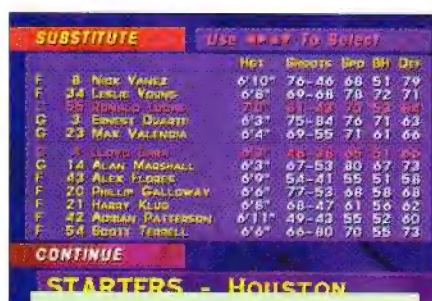
Earvin
"Magic" Johnson
spielt seit 1979
für die Los
Angeles Lakers
und gewann mit
ihnen fünfmal
den NBA-Titel.
Im Lauf seiner
unvergleichli-
chen Karriere
warf er durch-
schnittlich 19,7
Punkte pro Spiel
und wurde drei-
mal zum MVP
(Most Valuable
Player) gewählt.
1991 trat er auf-
grund einer
Aids-Infektion
zurück – den-
noch führte
er das US-
Dreamteam bei
den Olympi-
schen Spielen in
Barcelona zum
Titelgewinn.
1995 entschloß
er sich, trotz
Krankheit zur
NBA zurückzu-
kehren und lie-
fert ein brillan-
tes Match nach
dem anderen.



IT'S MAGIC • Der arme Basketball-Fan im Rausch der Gefühle: Geht's um Basketball-Simulationen, laufen die Entwickler zur Hochform auf. „NBA Live“, „In the Zone“ und „Total NBA“ spielten sich bereits ins Playstation-Playoff, jetzt schiebt auch noch Crystal Dynamics ein fehlerfreies Basketball-Spiel nach. Die 3DO-Umsetzung wurde grafisch verfeinert, die Sprite-Optik wunderschön in Szene gesetzt – von der automatischen Zoom-Einstellung bis zu den ausgeklügelten Spielzügen gibt's nichts zu meckern. Auf dem Platz regiert die Action, eine intelligente Steuerung sorgt für professionelle Ballstafetten. „Slam'n'Jam“ ist die perfekte Wahl für Action-Basketballer mit Multi-Player-Faible, denn Konami's Slamdunk-Konkurrenz „In the Zone“ läßt nur zwei Korbleger an den Start. Einziges Manko: Keine NBA-Lizenz. Einziger Trost: Magic & Kareem.



Konzentration auf das Wesentliche: Bei „Slam'n'Jam“ lassen sich etwas weniger Parameter als bei „NBA Live“ einstellen.



Jedem Basketballer seine Statistik: Leider müssen wir auf Hochglanzfotos der Akteure komplett verzichten.



GRAFIK 78 %
SOUND 59 %

SPIELSPASS

81 %

Sprites statt Polygone: 3D-Basketball mit coolen Animationen, intelligenter Action und den Superstars Magic und Kareem.

Andere Versionen

Das 3DO-Original wurde in MAN!AC 10/95 mit 81% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Adaption folgt in Kürze.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
3 NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,00
STUNT RACE FX	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,90
SUPER METROID	20,00	44,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
UND VIEL MEHR		

REAL 3 DO	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
FLYING NIGHTMARE	30,00	59,90
UND VIEL MEHR		

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE 2 + PAD	60,00	99,90
SONIC 1	5,00	14,90
ALADDIN	20,00	44,90
MICRO MACHINES 2	30,00	59,90
MEGA LO MANIA	10,00	29,90
ROCKET KNIGHT ADV	5,00	14,90
SPACE HARRIER 2	5,00	14,90
UND VIEL MEHR		

GEBRAUCHTE SPIELE

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PLAYSTATION IMPORT	325,00	449,90
PLAYSTATION DEUTSCH	285,00	399,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
WORMS	30,00	59,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	30,00	59,90
WIPEOUT	30,00	59,90
TEKKEN	30,00	59,90
HI OCTANE	20,00	44,90
TOUKON RETSUDEN (JAP)	40,00	69,90
RAPID RELOAD	15,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	20,00	44,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	50,00	79,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DAYTONA	30,00	59,90
MANSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTE VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS	30,00	59,90
HANG ON GP	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	50,00	79,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DAYTONA	30,00	59,90
MANSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTE VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS	30,00	59,90
HANG ON GP	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90

NEUE SPIELE

SONY PLAYSTATION	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	499,90
ALIEN TRILOGY	99,90
SHELL SHOCK	89,90
RESIDENT EVIL (US)	119,90
THEME PARK	79,90
TEKKEN 2 (JP)	159,90
NHL FACE OFF	99,90
ADIDAS SOCCER	89,90
VIEWPOINT	99,90
UND VIEL MEHR	

SEGA SATURN	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	499,90
SHELL SHOCK	99,90
CASPAR	99,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
CONGO	109,90
ALIEN TRILOGY	99,90
DESCENT	99,90
TOHSHINDEN	99,90
WIPEOUT	89,90
GEX	109,90

SUPER NINTENDO	VERKAUF
DONKEY KONG 2	119,90
WORMS	139,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
INT'L SUPERSTAR SOC DELUX	129,90
BREATH OF FIRE 2	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
PTO 2 (US)	139,90

NEUE SPIELE

REAL 3 DO	VERKAUF
LAST BOUNTY HUNTER	99,90
CPT. QUAZAR	89,90
FOES OF ALL	99,90
PSYCHIC DETECTIVE	99,90
PANZER GENERAL	99,90
CYBERIA	89,90

SEGA SATURN	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	129,90
FATAL FURY 4	129,90
BASEBALL STARS	79,90
WORLD HEROES	79,90
BASEBALL 2020	89,90
SENGOKU 1	89,90

SONSTIGES	VERKAUF
NEO GEO CD GEBR.	249,90
JAGUAR MIT CYBERMORPH GEBR.	199,90
JAGUAR CONTROL PAD GEBR.	29,90
32X AUFSATZ GEBR.	129,90
MEGA CD 2 MIT SPIEL	199,90
PHILIPS CDI 550 NEU	949,90
SONY MEMORY CARD	49,90
ACTION REPLAY 3 SNES	99,90

DER SPIELSPAZ FÜR ALLE SYSTEME

Wir kaufen Ihre Spiele an!

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Versandkosten	Öffnungszeiten
Porto (Inland) : 6,00DM	Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Post-Nachnahme 6,00DM	Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
Porto (Ausland) : 15,00DM	La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Informationen

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016

-66017

FAX : 0541 - 66015

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN REAL 3 DO PHILIPS CD-I ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

Telefon: 040/ 390 50 62

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Telefon: 040/ 390 50 62

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10% Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

<p>Sony PlayStation</p> <p>PSX + Demo CD (dt.) 549,90</p> <p>RGB-Kabel (dt.) 29,90</p> <p>Link Kabel (dt.) 49,90</p> <p>Antennenkabel (dt.) 54,90</p> <p>Memory Card (dt.) 49,90</p> <p>PSX 1 Controller (dt.) 49,90</p> <p>PSX 2 Controller (dt.) 59,90</p> <p>Commander Cont. (dt.) 49,90</p> <p>Mad-Catz-Lenkrad 149,90</p> <p>NeGcon Cont. (dt.) 89,90</p> <p>3D Lemmings (dt.) 69,90</p> <p>adidas Pow. Soccer 95,90</p> <p>Agile Warrior (dt.) 99,90</p> <p>Alien Trilogy (dt.) 89,90</p> <p>Assault Rigs (dt.) 89,90</p> <p>Battle Arena Toshiden (dt.) 89,90</p> <p>Battle Ar. Toshiden 2 (dt.) 99,90</p> <p>Beyond the Beyond (dt.) 89,90</p> <p>Chaos Control (dt.) 99,90</p> <p>Chronicles of the Sword 99,90</p> <p>Cyberia (dt.) 99,90</p> <p>Defcon 5 (dt.) 89,90</p> <p>Destruction Derby (dt.) 89,90</p> <p>Discworld (dt.) 99,90</p> <p>Extreme Games (dt.) 89,90</p> <p>Extreme Pinball 99,90</p> <p>FIFA Soccer 96 (dt.) 89,90</p> <p>Gex (dt.) 99,90</p> <p>Goal Storm (dt.) 89,90</p> <p>Heberekes Popoito (dt.) 89,90</p>	<p>Jack is Back (dt.) 99,90</p> <p>Kileak The Blood (dt.) 89,90</p> <p>Krazy Ivan (dt.) 89,90</p> <p>Loaded (dt.) 89,90</p> <p>Megarace (dt.) 99,90</p> <p>Magic Carpet (dt.) 94,90</p> <p>Mickey's Wild Adv. (dt.) 89,90</p> <p>Museum Piece 1 (dt.) 99,90</p> <p>Myst (dt.) 99,90</p> <p>NBA-In the Zone 99,90</p> <p>Need for Speed (dt.) 99,90</p> <p>Necronome (dt.) 99,90</p> <p>NFL Quarterback (dt.) 94,90</p> <p>NHL Face Off (dt.) 99,90</p> <p>PGA Tour Golf 96 (dt.) 89,90</p> <p>Philosoma (dt.) 89,90</p> <p>Primal Rage (dt.) 99,90</p> <p>Rapid Reload (dt.) 79,90</p> <p>Rayman (dt.) 89,90</p> <p>Resident Evil (us.) 139,90</p> <p>Revolution X (dt.) 99,90</p> <p>Ridge Racer Rev. (dt.) 99,90</p> <p>Shell Shock (dt.) 99,90</p> <p>Silverload (dt.) 99,90</p> <p>Starblade Alpha (dt.) 89,90</p> <p>Street Fighter Movie (dt.) 49,90</p> <p>Street Racer (dt.) 99,90</p> <p>Tekken (dt.) 89,90</p> <p>Total NBA '96 (dt.) 89,90</p> <p>Twisted Metal (dt.) 89,90</p> <p>War Hawk (dt.) 89,90</p>	<p>Wing Command. III 94,90</p> <p>wipEout (dt.) 89,90</p> <p>Worm (dt.) 89,90</p> <p>WWF Arcade (dt.) 99,90</p>	<p>Sega Saturn</p> <p>Saturn + 1Pad (dt.) 499,90</p> <p>Action Replay (dt.) 79,90</p> <p>Universal Adapter 49,90</p> <p>Antennenkabel (dt.) 59,90</p> <p>SAT1-Controller (dt.) 49,90</p> <p>SAT2-Controller (dt.) 59,90</p> <p>Sega-Lenkrad 149,90</p> <p>Alien Trilogy (dt.) 99,90</p> <p>Aftermath (dt.) 109,90</p> <p>Bug (dt.) 99,90</p> <p>Blackfire (dt.) 99,90</p> <p>Casper (dt.) 99,90</p> <p>Clockwork Knight 1 (dt.) 89,90</p> <p>Clockwork Knight 2 (dt.) 99,90</p> <p>Congo (dt.) 99,90</p> <p>Cyberia (dt.) 99,90</p> <p>Cyber Speedway (dt.) 99,90</p> <p>Descent (dt.) 109,90</p> <p>Daytona USA (dt.) 99,90</p> <p>Darius Gaisen (dt.) 99,90</p> <p>Digital Pinnball (dt.) 99,90</p> <p>FIFA Soccer 96 (dt.) 99,90</p> <p>Galactic Attack (dt.) 89,90</p> <p>Mystery Mansion (dt.) 99,90</p> <p>NFL Quarterback 96 (dt.) 89,90</p>	<p>NBA Jam T.E. (dt.) 99,90</p> <p>NBA Basketball (dt.) 99,90</p> <p>NHL All Star Hockey (dt.) 99,90</p> <p>Panzer Dragon (dt.) 99,90</p> <p>Parodius (dt.) 89,90</p> <p>Primal Rage (dt.) 99,90</p> <p>Pebble Beach Golf (dt.) 99,90</p> <p>Rayman (dt.) 99,90</p> <p>Robotica (dt.) 99,90</p> <p>Revolution X (dt.) 99,90</p> <p>Sega Rally (dt.) 109,90</p> <p>Shell Shock (dt.) 109,90</p> <p>Shinobi X (dt.) 99,90</p> <p>Street Fighter Movie (dt.) 99,90</p> <p>Slayer (dt.) 99,90</p> <p>Street Racer (dt.) 89,90</p> <p>Theme Park (dt.) 99,90</p> <p>Thunderhawk 2 (dt.) 99,90</p> <p>Toshinden Remix 109,90</p> <p>Valora Valley Golf (dt.) 109,90</p> <p>Victory Boxing (dt.) 99,90</p> <p>Virtua Cop + Gun 145,90</p> <p>Virtua Fighter Remix (dt.) 59,90</p> <p>Virtua Fighter 2 (dt.) 109,90</p> <p>Virtua Hylide (dt.) 99,90</p> <p>Virtua Open (dt.) 99,90</p> <p>Virtua Racing (dt.) 99,90</p> <p>Virtua Snooker (dt.) 109,90</p> <p>wipEout (dt.) 89,90</p> <p>World Series Baseball 99,90</p> <p>X-Men (dt.) 119,90</p>	<p>Panasonic 3DO</p> <p>3DO+Starblade (dt.) 499,90</p>	<p>Super Nintendo</p> <p>Super Nintendo (dt.) 179,90</p> <p>Action Replay 3 69,90</p> <p>Controller (dt.) 29,90</p> <p>Asterix und Obelix (dt.) 129,90</p> <p>Bomber Man 3 (dt.) 119,90</p> <p>Casper (dt.) 129,90</p> <p>Demolition Man (dt.) 99,90</p> <p>Donald in Maui Mallard 139,90</p> <p>Donkey Kong C. 2 99,90</p> <p>Earthworm Jim 2 (dt.) 119,90</p> <p>FIFA Soccer '96 (dt.) 109,90</p> <p>Mega Man 7 (dt.) 109,90</p> <p>NBA Live 96 (dt.) 109,90</p> <p>NHL 96 (dt.) 109,90</p> <p>Primal Rage (dt.) 119,90</p> <p>Secret of Evermore (dt.) 109,90</p> <p>Super Mario Allstars (dt.) 64,90</p> <p>Super Mario Kart (dt.) 64,90</p> <p>Super Mario Paint (dt.) 64,90</p> <p>S. Mario World 2 (dt.) 109,90</p> <p>Superstar Soccer Del. 129,90</p> <p>Theme Park (dt.) 109,90</p> <p>Tim in Tibet (dt.) 119,90</p> <p>Toy Story (dt.) 129,90</p> <p>Urban Strike (dt.) 119,90</p> <p>WeaponLord (dt.) 139,90</p> <p>WWF Arcade (dt.) 119,90</p>
---	---	---	---	---	--	--

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Zubehör

DER QUALITÄTS-FREAK

Ebenso wichtig wie die Leistungsfähigkeit seiner Konsole sind dem Genießer die Bildqualität und der Klang seiner Boxen. Sein Equipment ist perfekt aufeinander abgestimmt und bombenfest verkabelt. Der Controller hat stabil zu sein, gut in der Hand zu liegen und ähnlich gut auszu-sehen wie der Rest seiner Videospielanlage.

Wieviel Zubehör braucht der Spieler? Im Gegensatz zu leidgeplagten PC-Kollegen erhält der Konsolen-Fan mit dem Grundgerät alles, was er zum Spielgenuss braucht. Trotzdem herrscht – seit dem es Videospiele gibt – Nachfragen nach Add-Ons für jeden Anwendungszweck: Sony und Sega, aber auch kleinere Hersteller und Händler bewerben Spezial-Joypads und RAM-Speicher, Kabel, Adapter und Gimicks. Sachen, die Euer Hobby noch schöner machen?

Auf den folgenden Seiten verraten wir, was auf dem kunterbunten Zubehörmarkt erhältlich ist, was welchen Nutzen bringt und was bestenfalls als kurioses Schaustück taugt. Vier Spielertypen – vom normalen Gelegenheitspieler bis zum Full-Time-Konsolen-Profi – veranschaulichen den Nutzwert des jeweiligen Zubehörs.

Viel Spaß, wi

ARCADESTICKS UND JOYBOARDS



Joysticks waren zu Heimcomputer-Zeiten groß in Mode, hatten auf dem Kon-



Stabil und sauber verarbeitet: "Real Arcade VF" (für Saturn) nutzt die Technik aus der Spielhalle – bislang nur in Japan.

den die Sticks größer, luxuriöser und widerstandsfähiger. Action-Spieler bilden die Kernzielgruppe – bis zum Erscheinen von "Street Fighter 2" vor allem Baller-Fans, danach verstärkt die Beat'em-Up-Rabauken. Dieser Spielertyp braucht Equipment, auf das er sich bedingungslos verlassen kann. Ein fauler Mikroschalter führt in der "Darkstalkers"-Arena bekanntlich zu peinlichen Knock-

Out-Unfällen. Neben der stabilen, im Optimal-Fall sogar Spielhallenbewährten Verarbeitung fordern viele Konsolen-Fans auch Funktionen und Zusatz-

solensektor gegen das handlichere Joypad aber keine Chance. So ganz unterkriegen ließ sich der Steuerknüppel aber nicht:

Um in der Mega-Drive- und Super-NES-Ära zumindest ansatzweise konkurrenzfähig zu bleiben, wur-

Nach dem Ascii-Stick für die Playstation erschien für Saturn der "Fighter Stick X"

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Ascii	Ascii Stick	110 Mark	Dauerfeuer, Zeitlupe etc.
Ascii	Fighter Stick X		bei uns noch nicht erhältlich
Sega	Virtua Stick	85 Mark	dt. keine Mikroschalter, extrem lange Schaltwege "wabelig"
InterAct	Exotic Stick	99 Mark	Synchrone & Dauerfeuer, Zeitlupe
Hori	Real Arcade VF	130 Mark	keine zusätzlichen Features, nur als Import erhältlich

knöpfe vom "Arcade Stick". Während eine Sorte der Arcade-Sticks wie ein vom Feinmechaniker konstruierter Spielhallen-Prototyp wirkt, locken andere Joyboards mit Zeitlupe- und Dauerfeuer-Funktionen oder sogar mit einer digital Anzeige.

8 Feuerknöpfe für ein Halleluja: Playstation-Prügelspieler schwören auf Spezial-Joysticks mit Knock-Out-Garantie. Hier der vorbildliche Ascii-Stick.

JOYPADS

Standard-Waffe aller Videospiel-Aktivisten. Die mitgelieferten Joypads liegen meist am

Das "Explorer"-Pad für den Saturn ist der ideale Alternativ-Controller für verspielte Konsolen-Fans

MAN!AC juni



Zirkus

*Für jeden Einsatz das rechte Werkzeug:
Im Jahr 1 nach dem 32-Bit-Debüt
tummelt sich Nützliches & Kurioses auf
dem Zubehör-Markt.
Eine Rundschau.*

Playstation-Pads für jeden Geschmack: Am Erfolg der Sony-Konsole wollen auch die Zubehör-Hersteller verdienen. Nicht alle der Playstation-Controller (hier von Joy-Tech, Ascii, Inter-Act und Mad Catz) sind ihr Geld wert.



besten in der Hand, jedoch fehlen ergänzende Funktionen wie Dauerfeuer (meist für jede Taste regelbar) oder Zeitlupe. Besonders kompliziert sind Joypads mit eingebautem LC-Display. Bei diesen Technikschrämlern könnt Ihr ganze Bewegungsabläufe programmieren, um Super-Kombo oder Feuerball direkt per Tastendruck auszulösen. Discount-Joypads gibt's schon für knapp 30 Mark, ordentliche Controller kosten meist über 50 Mark.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Gamester	---	40 Mark	---
Super Ufo	Playstation Controller	---	Standard-Design
Ascii	Specialized Ascii-Pad	50 Mark	autom. Turbo-Feuer, Zeitlupen-Funktion
Innovation	The Pad	30	im Super-NES-Design, Turbo-Taste
InterAct	PS ProPad	70 Mark	LED-Anzeige, Zeitlupen-Modus, 2-Meter-Kabel
Joy Tech	Commander	40 Mark	Super-NES-Design, wie 'Explorer'
---	Saturn Controller	---	---
Joy Tech	Explorer	40 Mark	Ind. Dauerfeuer für alle Tasten, Zeitlupen-Modus orientiert sich am Sega-Controller
---	ST 2	30 Mark	---
3DO Fire	6-Button-Pad	50 Mark	Turbo-Feuer, 6 Feuertasten, Zeitlupe, schraubbarer Daumen-Stick

GAME GUNS

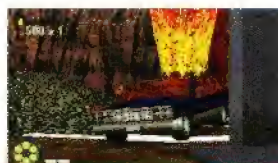
Controller für den Bildschirm-Pistolero: "Game Guns", die Plastik-Waffen im Revolver- oder Automatik-Look stammen aus der Spielhalle und werden dort von n a h e z u allen Herstellern als

Eingabegeräte genutzt: Statt mit dem Joystick eine Spielfigur zu bewegen, zielt Ihr mit der Plastik-Waffe auf Androiden (z.B. in Bally Midways "Terminator"), Gangster, Science-Fiction- und Westernbösewichte (bei Konami, Taito und American Laser). Im Gewalt-sensiblen Deutschland haben es die Videospielwaffen schwer. Um "Virtua Cop" und den entsprechenden Controller außerhalb Japans zu vermarkten, färbte Sega die Bildschirmwumme vom coolen Schwarz in ein leuchtendes Blau – so erkennen Bankangestellte sofort, daß es sich beim Räuber nicht um einen Gewalttäter, sondern einen übergeschnappten Videospieler handelt.



32-Bit-Spieler zielen mit der "Game Gun". Die Waffe in der Hand von Segas Torsten Oppermann wurde für den westlichen Markt blau gefärbt (Staubmantel im Preis nicht mit inbegriffen).

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
3DO	---	80 Mark	nur Import
Sega	Game Gun	60 Mark	alt. Körner in Spielzeugblau, japanische Waffe schwarz
Konami	---	100 Mark	nur Import



Zielkreuz-Action: Sonys "Horned Owl", "Virtua Cop" von Sega, Fox' "Die Hard Trilogy"



DER NORMALE VIDEOSPIELER

Der normale Videospieler greift gerne, aber nicht ständig zum Joypad. Er bevorzugt Spiele mit deutscher Anleitung und offizielle PAL-Geräte. Bedienungs-freundlichkeit und praktischer Nutzen sind seine Hauptkriterien bei der Zubehörauswahl. Obskure Zusatzgeräte aus dem Spezial- und Import-Handel sind nicht sein Fall.

Zirkus

Spielumgebung kompatibel. Auch die Zukunft der Maus-geeigneten Spiele (Denk-, Strategie- und bestimmte Formen von Rollen- und Adventure-Spielen) ist nicht sicher: Text läßt sich am besten auf einem PC-Monitor lesen, erst mit digitalen Fernsehern ist auch für Videospieler der Textbildschirm gestochen scharf.



Spielen im Sextett: Mit Segas Multi-Player-Adapter erhält der Saturn fünf zusätzliche Joypad-Ports.



Tragbarer Speicher: Sonys "Memory Card" ist unerlässlich für Rollenspiele und Adventures, wird aber auch von nahezu allen Action-Titeln unterstützt.



Datens "8 Meg"-Cartridge enthält auch Software zum Speicher-Management.

Unter Strategiespie-

lern gilt die Sony-Maus

als das beste Eingabemedium.

MULTI-PLAYER

Im Multi-Player-Ereignis liegt nach Ansicht vieler Spezialisten die Zukunft des Videospiels. Während PC-Fans sich mit Null-Modem-Kabel oder im lokalen Netzwerk zu Duellen und gemeinsamen Abenteuern verbinden, gibt's für Videospieler seit jeher den Multi-Player-Adapter. Das praktische Zubehör kam durch "Bomberman" groß in Mode, wird in den Joypad-Port gesteckt und bietet – je nach Modell – Anschlußmöglichkeiten für drei bis fünf weitere Spieler. Weniger für Mannschaftssportarten, denn für Action-Duelle Mann-gegen-Mann ist das Link-Kabel geeignet, das sowohl Sega als auch Sony für ihre 32-Bit-Konsolen anbieten. Mit dem Link verbindet Ihr zwei Grundgeräte, so daß jeder Spieler auf einen eigenen Monitor blickt.



Der Sega-Adapter bietet fünf zusätzliche Joypad-Ports.

SONSTIGES

Neben den aufgeführten gebräuchlichen Pads und Analog-Sticks tauchen seit letztem Jahr auch Controller auf, die auf den ersten Blick ungewöhnlich wirken, für bestimmte Spiele-



Nur für Nahkämpfer? Dieses 3D0-6-Button-Pad wird in Japan und Amerika von Capcom vermarktet und ist hier als Import erhältlich.

typen aber äußerst praktisch sind. Namcos analoges Negcon machte letztes Jahr den Anfang: Das optisch recht sonderbare Pad mit zwei gegeneinander drehbaren Hälften hat sich unter Playstation-Besitzern als Lenkrad-Ersatz vortrefflich bewährt. Hat man sich an das Negcon gewöhnt, steuern sich Rennspiele wie "Wipe Out" und Flugschlachten wie "Ace Combat" präziser als mit dem digitalen Pad.

Im Gegensatz zum Negcon ist Namcos zweiter Spezial-Controller in Deutschland nicht offiziell erhältlich: Das "Volume"-Paddle wurde in Japan mit der zweiten "Museum"-CD ausgeliefert und für die Automaten-Umsetzung "Cutie Q" empfohlen.



Sonys Link-Kabel vernetzt zwei Playstations – jeder Spieler blickt auf einen eigenen Monitor.

LINKKABEL

Sowohl die Playstation als auch der Saturn verfügen über einen Port für einen Zwei-Spieler-Link.

Mit dem Kabel vernetzt Ihr Eure Konsole mit einem zweiten Gerät und könnt so bei "Ridge Racer Revolution" oder "Wipe Out" gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Die versteckten Kosten bei der Anschaffung eines Link-Kabels sind jedoch nicht zu unterschätzen: Am unscheinbaren Kabel hängt eine zweite Playstation, ein zweiter Fernseher und eine zweite Kopie des Spiels – oder der Wille, Euer Equipment zu einem anderen Videospieler zu schleppen.



Auch Sega versprach ursprünglich ein Link-Kabel für den Saturn. Das Zubehör ist unseres Wissens jedoch selbst in Japan noch nicht erschienen. Laut Anleitung unterstützt zumindest Riverbills "Gebockers" (Test in der letzten MANIAC) die Link-Verbindung. Statt Zugriff auf einen zweiten Monitor bereitzustellen, befehlen sich alle anderen Zwei-Spieler-Titel (z.B. "Sega Rally") mit dem klassischen Split-Screen.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Namco	Negcon	100 Mark	ungewöhnlicher, aber präziser Analog-Controller, für viele Rennspiele vortrefflich geeignet
Namco	Volume Controller	nicht erhältlich	kleines Paddle nur als Import erhältlich

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Link-Kabel	50 Mark	u.a. für "Ridge Racer Revolution", "Assault Rigs", "Wipe Out"

MULTI-PLAYER ADAPTER

Sowohl Sega als auch Sony verkaufen einen eigenen Multi-Player-Adapter: Das "Multi Tap" für die Playstation enthält vier weitere Controller-Buchsen, der Adapter für Segas Saturn

MEMORY CARDS

Die wichtigste Innovation im Videospiel-Bereich, gleichzeitig aber auch ein Schritt in die für viele Laien komplizierte Welt des PCs: Das tragbare Mini-RAM speichert kleine Datenpakete (Spielstände, Highscores und Statusberichte) kann beschrie-



Neben Kombi-Adaptoren verkauft Datael auch ein 8-Mbit-Cartridge für den Saturn



Zubehör Zirkus

ben, gelöscht und beliebig oft überschrieben werden. Engagierte Videospieler nützen ihre Memory-Cards bereits notgedrungen als Massenspeicher: Wer sich auf auf 32-Bit-Abenteuer spezialisiert hat, besitzt ein ganzes Regal der gut Streichholzschachtel-großen Cards. Auch im Videospielbereich ist akuter Speicherhunger ausgebrochen. Platinenspezialist SNK hat sich durch eine Neo-Geo-Memory-Card um den praktischen Wechselspeicher verdient gemacht, Sony übernahm die gute Idee für die Playstation und hat statt einem vorsorglich gleich zwei Card-Schächte angebracht. Nintendo will das noch überbieten und verspricht einen Cardschacht an jedem Nintendo-64-Joy-pad - so kann ein Spiel gleichzeitig auf die Daten von drei Mitspielern zurückgreifen.

Die Zusatzspeicher für 3DO



DER KONSOLE-PROFI

Der Profi weiß alles, kann alles und hat selbst Spiele, die erst 1998 erscheinen, schon "an einem Nachmittag" durchgezockt. Er läßt sich nichts vormachen und schon gar nichts sagen, prüft Zubehör, bevor er zugreift und spielt nur mit Pads, die jeden Dauertest mühelos überleben. Eigentlich macht er sich nicht viel aus Zubehör-Schnickschnack. Doch an bestimmten Hilfsmitteln kommt auch er nicht vorbei.

und Saturn funktionieren ähnlich wie eine Memory-Card. In den Modul-Slot eingesteckt (Sega) oder über ein Verbindungskabel angeschlossen (3DO), rüsten die Kästchen das interne Save-RAM Eurer Spielkonsole auf: Beim Sega Saturn von 128 KBit auf 4 MBit (Sega), bzw. auf 8 MBit (Dattel).

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Memory Card	50 Mark	1 MBit Save RAM
Sega	---	100 Mark	erw. das Save-RAM auf 8 MBit
Dattel	8 Meg Back-Up Cartridge	110 Mark	erweitert das RAM auf 8 MBit

MPEG-KARTEN



Digital-Video-Erweiterungen ermöglichen Euch den Zugriff auf über 100 Video-CD-Titel. Die Software (zumeist von Philips bzw. Polygram) besprechen wir regelmäßig in unserem "Laser Cinema", Technik und Hardware wurden zuletzt in MAN!AC 4/94 ausführlich behandelt.

System-Soft- und Hardware für Segas Saturn: Auf CD sind Erweiterungen für den Photo-CD- und Electronic-Book-Betrieb erhältlich, auf Modul die Digital-Video/MPEG-Hardware.



PHOTO-CD SOFTWARE

Kodaks "Photo-CD"-Format dient vor allem im professionellen Bereich zur Bild-Archivierung. Entgegen der Hoffnung des Foto- und Filmmarktführers konnte es sich im privaten Bereich nicht durchsetzen und den bewährten Dia-Projektor ersetzen. Theoretisch könnt Ihr jedoch jeden normalen Film auf CD "entwickeln" lassen und mit einem speziellen Abspielgerät (oder eben einem Saturn) auf Eurem Fernseher anschauen. Seit Sega in Japan seine Photo-Software veröffentlichte, erscheinen dort auch digitale Bilderbücher und Player's Guides zu Saturn-Spielen (z.B. "Virtua Fighter") in diesem Format und enthalten sogar Soundeffekte und Musik. In Europa sind diese CD-Exoten jedoch selten. Sprecht am besten Euren Import-Händler ein-



In Japan sind Bilderbücher und Player's Guides im Photo-CD-Format erhältlich.

In Japan werden MPEG-Karten bereits in Spielkonsolen integriert (HiSaturn von JVC), in Deutschland haben sie sich nicht durchgesetzt. Für den Spielektor hat MPEG kaum Bedeutung: Lediglich auf dem PC erschienen vor Jahren "Dragon's Lair"-Umsetzungen, die die Hardware unterstützen und die Action in 16,7 Millionen Farben zeigen. Segas "Gun Griffon" präsentiert wiederum den Vorspann in MPEG-Qualität. Während für Saturn und 3DO MPEG-Erweiterungen erhältlich sind, möchte Sony auf den Digital-Video-Adapter verzichten und kann sich erst mit der nächsten Playstation eine MPEG-2-Unterstützung vorstellen.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	Video-CD-Card	330 Mark	über 100 Filme erhältlich
3DO Goldstar	Video-CD-Panasonic Card	350 Mark	über 100 Filme erhältlich

mal darauf an. Übrigens: Im Betriebssystem des 3DO ist die Photo-CD-Software standardmäßig integriert.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	Photo CD Operating System	60 Mark	macht Euren Saturn zu Kodaks Photo-CD-Format kompatibel.



trauens umbauen. Der Fachhändler (z.B. Dynatex oder Umbau-Spezialist Klaus Wolf) setzt kleine Schalter in das Saturn-Gehäuse, mit denen Ihr zwischen japanischen, amerikanischen und europäischen Spielen umschaltet. Der Hz-Umbau einer Playstation ist unsichtbar: Der Händler GT tauscht einfach einen speziellen Chip aus, danach laufen Spiele jeder Nationalität auf Eurer Playstation. Außerdem bietet Euch GT auch einen Belüftungsumbau an: Da einige Playstations durch die Verwendung minderwertiger Schmierflüssigkeit nach wenigen Betriebsstunden überhitzen, lohnen sich die zusätzlichen Belüftungslöcher bei diesen Geräten. Andere Umbauten sind ebenfalls möglich: PC-Besitzer können ihrer Playstation z.B. eine Buchse für den Anschluß an einen VGA-Monitor legen lassen. Sprecht am besten mit Eurem Fachhändler, wenn Ihr diesbezügliche Wünsche habt. Euer Garantie-Schutz verfällt jedoch mit jedem dieser Eingriffe.

Anbieter	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
diverse		ab 70 Mark	i.d. Gehäuse werden Kippschalter eingesetzt, Garantieschutz verfällt
GT		180 Mark	Umbau ist äußerlich unsichtbar, Garantie verfällt

VERLÄNGERUNGSKABEL

Die Kabel der Playstation-Joy-pads sind notorisch zu kurz. Wer beim Videospielen einen Sicherheitsabstand zu Monitor und Konsole wahren und sich gemütlich ins Sofa zurücklehnen möchte, kommt um die Anschaffung eines Verlängerungskabels nicht herum. Um die selbstinszenierte Marktlücke zu füllen, bietet Euch Sony ein zusätzliches 182cm-Kabel an.



Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Extension Cable	---	verlängert Euer Joypad-Kabel um knapp zwei Meter

MOGEL-MODULE, CDS & MEMORY-CARDS

Ursprünglich als externes Speichermedium für Eure Konsole gedacht, entfremden pfiffige Hardware-Bastler wie Dataflash die Memory-Karten als Mogel-Zubehör. Das komfortable "Pro Action-Replay"-Modul für den Saturn enthält bereits eine Fülle an Cheats und kann über eine spezielle PC-Karte samt dazugehörigem Editor um eigene Codes erweitert werden. Weniger extravagant ist die Mogel-Karte für die Playstation: Das "Pro Action-Replay" für Sonys Konsole enthält lediglich vorgefertigte Codes, die Cheat-Findung im geheiligten Sony-Bios ist streng verboten. Eine ähnliche Funktion erfüllt die Mogel-CD fürs 3DO: Ihr legt die CD ein und bootet das Spiel mit bereits ausgetüftelten Mogel-Codes.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Dattel	Pro Action Replay	120 Mark	Code-Sammlung für div. Spiele
Dattel	Pro Action Replay	120 Mark	Cheats, Adapter u. Backup-Ram
3DO	Game Guru	80 Mark	Cheats für über 30 Spiele, komprimiert Spielstände

50HZ/60HZ ADAPTER

Wer die leidige Import-Grenze überschreiten will, der greift zum Adapter: Für Sonys Playstation soll es in nächster Zeit keine derartige Lösung geben, Saturn-Besitzer halten sich an das "Pro



Action-Replay" von Dattel. Das Zubehör wird in den Modulschacht gesteckt: Ihr startet über ein simples Menü Sonderfunktionen oder das Spiel, anschließend verdaut Euer Saturn Import-CDs von beliebiger Nationalität.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Dattel	Pro Universal	60 Mark	Adapter ohne Backup-Ram

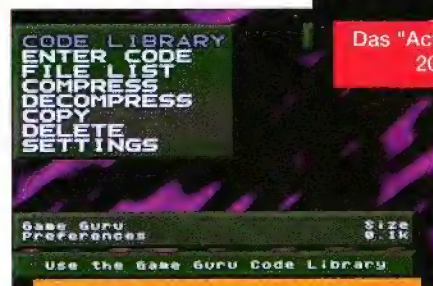
RGB/SCART-KABEL

Um beste Bildqualität, brillante Farben und pixelscharfe Auflösung auf den Bildschirm zu holen, reichen die beigelegten Kabel selten aus. Sowohl für Segas Saturn als auch für die Playstation werden deshalb alternative RGB-Scart-Kabel angeboten. Prüft nach, ob Euer Fernseher den entsprechenden Eingang besitzt und holt Euch die RGB-Verbindung im Fachhandel.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	---	79 Mark	Scart
Fire	---	40 Mark	Scart

UMBAUTEN

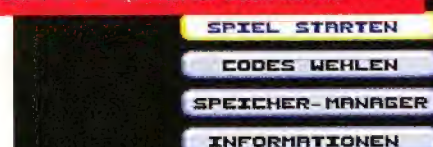
Wem das Gewurschtel mit Adaptern zu umständlich ist, der läßt sich seine Konsole bei einem Spezialisten seines Ver-



Der "Game Guru" für das 3DO hält Cheats zu über 30 Spielen bereit und komprimiert gleichzeitig Eure gesammelten Spielstände.



Das "Action Replay V1.5" für die Playstation hält über 200 Codes zu 54 Spielen für Euch bereit.



KEIN SPIEL AUSGEWÄHLT
KEINE CODES AKTIVIERT
0058 SPIELE GESPEICHERT
0247 CODES GESICHT

Adapter-Funktion, Code-Liste und 8 MBit Backup-Memory im Saturn-"Pro Action Replay".



Zubehör Zirkus

MOGEL-PC-KARTE

Mogel-Spezialist Datel hat das wohl ungewöhnlichste Zubehör unserer Rundschaue im Programm: Wer die "ProComm Link"-Steckkarte in seinen PC bastelt, kann Codes nicht nur eingeben, sondern auch selbst herausfinden.

Computer-Profis mogeln mit dem PC: Datels "ProComm Link" ist die Schnittstelle zwischen Konsole und Festplatte.

Außerdem lassen sich Spielstände auf die PC-Festplatte speichern und dort sogar modifizieren. Mogel-Freaks, die einen PC bei sich herumstehen haben, sollten sich die Anschaffung der Steckkarte überlegen.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Datel	ProComm Link	100 Mark	Codes herausfinden, Spielstände editieren, Mogelschnittstelle zum PC

INFRAROT-CONTROLLER

Um Euch vom Kabelsalat zu entlasten, gibt's für Saturn, 3DO und Playstation Joypads, die mit Infrarot-Übertragung arbeiten. Ihr müßt lediglich darauf achten, die Controller in Richtung des Empfängers zu halten. Die unsichtbare Übertragung Eurer Steuerkommandos klappt auf mindestens zehn Meter einwandfrei, nur bei super-hektischen Action-Spielen merkt Ihr einen Sekundenbruchteil Verzögerung.

In bezug auf Handling und Ausstattung unterscheiden sich Infrarot-Pads nicht von ihren verkabelten Kollegen, sind aufgrund der Batterie-Zuladung jedoch etwas schwerer. Neben dem "Infra Red"-Set von Fire hat Sega Japan Ende März ein offizielles Infrarot-Pad ausgeliefert. Der japani-

Kabellos glücklich: Infrarot-Joypads sind für viele Spielgenres gut geeignet.



Bombastische Optik für dicke Geldbeutel: Projektoren (hier von Sharp) heben Euch mit raumfüllenden Animationen aus dem Sessel.

sche Preis beträgt 4800 Yen, umgerechnet also rund 70 Mark.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Fire	Infra-Red	100 Mark	inkl. zwei Joypads
Super Ufo	Infra-Red	100 Mark	inkl. zwei Joypads
diverse		110 Mark	2er Set
3DO	diverse	70 Mark	inkl. einem 6-Button-Pad

PROJEKTOREN

Wem selbst der mächtigste 16:9-Monitor zu mickrig ist, der räumt seine Bude leer und platziert einen Projektor an strategisch günstiger Stelle. Hochwertige Projektoren (ab 2000 Mark von Sharp oder Sony) werfen ein scharfes Bild meterhoch an Eure Wohnzimmerwand. Speziell bei 3D-Spielen und in abgedunkelten Räumen ist der Effekt gewaltig:

Hersteller	Preis
Sony, Sharp u.a.	2.000 bis 25.000 DM

SCART-UMSCHALTER

Konsolen- und Videofreaks, die mehr als zwei Geräte an ihrem Fernseher betreiben wollen, sollten sich einen Scart-Umschalter anschaffen. In den kleinen Kasten können fünf oder mehr Spielkonsolen, Laserdisc-Player oder Videorekorder via Scart-Kabel

DOLBY SURROUND

Dolby-Surround-Decoder werden mittlerweile in alle möglichen Hifi- und Video-Geräte eingebaut (z.B. in Fernseher und Sat-Empfangsanlagen). Ein hochwertiger Verstärker/Decoder schlägt mit 500 bis 5.000 Mark zu Buche – ohne Boxen.

Hersteller	Preis
Sony, Pioneer, Yamaha u.a.	von 500 bis 5.000 Mark ohne Boxen

GPS NAVIGATION-SYSTEM

Fortschrittliche Japaner nehmen Ihren Saturn sogar mit ins Auto. Nicht etwa um an jeder roten Ampel eine Runde "Sega Rally" einzulegen, sondern um zielsicher durch den Verkehrs-Dschungel zu navigieren. "Car Navigation System" sind intelligente Straßenkarten,

CALL: 08025391597

DOWNFORCE

GAMES and SYSTEM'S

Video Games

VERSAND No. CALL: 08025391597
OF FAX

DOWNFORCE VG
Inh: Thomas Kreitner
Miesbacher Str. 27
83714 MIESBACH

SNES/3DO/NEO-CD/PC-CDROM/
SONY PSX/ SEGA SATURN /dt. us. jp.-

Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbei!

PRIMAL GAMES

HOTLINE: 0234/91 60 630 - 91 60 631 FAX 91 60 632

SONY PSX		SEGA SATURN			
	JAP/US	DT			
Grundgerät	699,00	499,00	Grundgerät	699,00	499,95
Alien Triologie		89,95	Virtual Fighter II		99,95
NHL Face off '96		99,95	Dark Stalker II	129,95	89,95
Jack Is Black		109,95	Destructions Derby		99,95
Tekken II	159,95	Okt.	Panzer Dragoon II	119,95	99,95
To Shin Den II	149,95	Juni	Wipe Out		99,95
Chronic O.T. Sword		99,95	Disc World		99,95
Skeleton Warrior		89,95	Skeleton Warrior		89,95
Beyond the Beyond		99,95	Guardian Hero		99,95
NHL Powerhockey '96		Juni			
Resident Evil	109,95	99,95			
Ridge Racer Revolution		99,95			
Shell Shock		89,95			

NINTENDO 64
Vorbestellungen erwünscht!
Erscheinungsdatum so Nintendo will!

SUPER NES					
	JAP/US	DT			
Secret Of Evermore		119,95	Grundgerät	21.06.96	21.09.96
Breath Of Fire II		119,95	Mario 64	21.06.96	21.09.96
Mario RPG	189,95		Pilot Wings 64	21.06.96	21.09.96
			Mario Cart 64	21.06.96	21.09.96

Versand per NN, Porto + Verpackung 10,- DM + NN-Gebühr. Annahmeverweigerung berechnen wir mit 20,- DM

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	499,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	D kompl. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrod + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	vorb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po'ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos

Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

SNES	SATURN		
Action Replay 3 dt.	89,90	Action Replay dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Adapter us. / jap.	59,90
Batman Forever dt.	79,90	Memory Backup	89,90
Breath of Fire us.	139,90	RGB Kabel	49,90
Breath of Fire 2 us.	139,90	Pad Verlängerung	24,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Sega Rally dt.	99,90
Chrono Trigger us.	139,90	V. Cop + Gun dt.	159,90
Crazy Chase dt.	99,90	V. Fighter 2 dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90	Sim City 2000 dt.	99,90
Demolition Man dt.	119,90	Mysteria dt.	99,90
Earthbound us.	99,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Hang On GP. dt.	99,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Wing Arms dt.	99,90
Fifa Soccer dt.	119,90	X-Men dt.	89,90
Secret of Ever. dt.	109,90	Cyberia dt.	89,90
Illusion of Time dt.	109,90	Decent dt.	89,90
Jungle Strike dt.	99,90	Worms dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90	Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Civilization us.	139,90	Parodius Del. dt.	89,90
Lufia 2 us.	vorb.	Street Fighter Alpha	99,90
Yoshi Island dt.	109,90	True Pinball dt.	99,90
Bomberman 3 dt.	119,90	J. Bazooka dt.	89,90
NBA Life 96 dt.	119,90	NFL Quarterback	99,90
NHL 96 dt.	119,90	P. Dragoon 2	vorb.
		Theme Park dt.	89,90
		Layer Section dt.	99,90
		Dark Stalkers	vorb.
		Rayman dt.	99,90
		F1 Live	99,90
		Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235



Zubehör Zirkus

die die Position Eures Autos metergenau auf digitalen Plänen darstellen. Die Ortung durch Militär-Satelliten liegt jedem Global Positioning System (GPS) zugrunde. Im Falle der Saturn-Erweiterung von Hitachi wird Eure Position auf einem kleinen Monitor dargestellt, der in den rückwärtigen Schacht des Hi-Saturn gestöpselt wird.

Zum Lieferumfang des Geräts gehört außerdem ein Adapter für den Zigarettenanzünder, die digitalen Stadt- und Landkarten von Navisoft müssen japanische Autofahrer zusätzlich erwerben.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Hitachi	GPS Navigation System	700 Mark	nur in Japan erhältlich, Stadt- und Landkarten auf CD



Technische Totgeburt oder ernsthafter Monitor-Ersatz: Das Playstation-HMD von Virtual I/O existiert momentan nur als Prototyp.



Sicher auf Japans Straßen: Hitachi nutzt die Rechen-Power des Saturn für ein satellitengestütztes GPS-Navigationssystem.

HEAD MOUNTED DISPLAYS



Obwohl seit den 80er Jahren nicht mehr aus der Virtual-Reality-Industrie wegzudenken, haben 3D-Brillen den Durchbruch im Spiele-Business nicht geschafft. Head Mounted Displays (HMDs) liefern Euch ein echtes stereoskopisches Bild. Teure Modelle enthalten neben einem oder zwei Displays einen Sensor, der jede Eurer Kopfbewegungen bemerkt und die 3D-Optik darauf abstimmt. Tolle Sache, doch wo ist der Haken?



HMDs sind unhandlich, schwer und teuer. Auch gesundheitliche Bedenken der Öffentlichkeit verhindern den Erfolg der HMDs auf dem Massenmarkt: Zum einen verursachen längere 3D-Sitzungen bei sensiblen Menschen Gleichgewichts- und Wahrnehmungsstörungen, zum anderen befürchten viele Eltern, daß sich ihre Sprößlinge (unter der 3D-Brille vollständig von der Außenwelt abgeschnitten) verletzen. So haben Sega, Atari und der US-Spielzeuggigant Hasbro ihre HMD-Pläne begraben, lediglich für die Playstation stehen die Zeichen für eine 3D-Brille noch gut. Wie in der letzten MAN!AC berichtet, arbeitet der US-Hersteller Virtual I/O an einer Brille, die mit zwei Displays arbeitet, aus Sicherheitsgründen aber auch einen kleinen Ausschnitt von der realen Umgebung sichtbar läßt.

MODEMS

In den nächsten Jahren wird sich das Modem zum wichtigsten Konsolen-Zubehör entwickeln. Mit einem speziellen Modulator/Demodulator und Browser-Software surfet Ihr durchs

Internet oder die grafische Variante WWW. Sega hat ein Modem für den Saturn angekündigt, Sony möchte erst mit dem Playstation-Nachfolger über ein solches Zubehör nachdenken. Für Philips CDi und Apples Pippin-Konsole sind Modems bereits ausgeliefert. Eine zusätzliche Tastatur erleichtert Eure Internet-Reisen, alternativ werden Konsolen-Surfer mit einem Soft-Keyboard arbeiten.



Alone i.t. Dark 1&2	97,90	Alien Odyssey	89,90
Cyberia us	94,90	Apache Longbow	79,90
Po ed	99,90	Battle Isle 3	85,90
Phoenix 3	99,90	Civilization II	94,90
Dragon Lore	99,90	Extreme Pinball	79,90
Captain Quazar	104,90	Fade to Black	89,90
Need for Speed	89,90	Indy Car Racing II	84,90
Shockwave 2	99,90	Magic Carpet 2	84,90
D	99,90	Mechwarrior 2	84,90
Wing Commander 3	89,90	Need for Speed	79,90
Road Rash	99,90	The 11th Hour	99,90

HALL OF GAMES

PHONE: # 0661.77726

E-Mail: 101715.32@compuserve.com

bahnhofstr 26, 36037 fulda, fax 77736

Versandkosten pauschal 8.-DM. Versand v. Lagerware normalerweise am gleichen Tag, nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20.-DM berechnet. Versand auch nach Österreich, Schweiz, nur gegen Vorkasse

!!! ALLE BISHER ERSCHEINEN PAL-VERSIONEN FÜR SATURN UND SEGA CD LIEFERBAR !!!

Cyberia us	109,90	Panzer Dragoon Zwei	114,90
D	94,90	Rayman	89,90
Darius Challenge	89,90	Robotica	84,90
F 1 Challenge	94,90	Saturn Adapter us/dt	99,00
Fifa Soccer '96	82,90	Sega Rally	99,90
Hang On GP '96	94,90	Street Fighter Zero jp	109,90
Johnny Bazookatone	94,90	Thunderhawk 2	94,90
Joypad Saturn	42,00	Vampire Hunter jp	119,90
Mystaria	89,90	Virtua Fighter 2	89,99

SETZT AUCH AN - UND VERWENDE DIE GEBRAUCHTEN
SONY 3 ab 49,90 SEGA 3 ab 49,90 3DO 3 ab 59,90

Agile Warrior	94,90	Memory Card	44,90
Air Combat	89,90	Mickey's Wild Adventure	94,90
Alien Trilogy pal	97,90	Need for Speed	89,90
Battle Arena Tosh. 2 jp	149,90	Phantom Detective	89,90
Criticom	94,90	Rise 2: Resurrection	109,90
Discworld dt	89,90	Street Fighter Zero jp	139,90
Extreme Pinball	89,90	Tekken	94,90
Fifa Soccer '96	89,90	Tekken 2 jp	159,90
King's Field us	94,90	Total NBA '96	94,90
Krazy Ivan	89,90	Twisted Metal	79,90
Magic Carpet	94,90	Wing Commander III	94,90

Twisted Metal, Lethal Weapon, Road Rash, Killzone

3 Stk. für 150,00 DM

Office Hours: mo - fri 11.00 am - 18.00 pm, sa 10.00 am - 17.00 pm

Bundle des Monats:

MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76

Sega SATURN

Sega Rally dt.	99,-
Virtua Fighter 2 dt.	99,-
Virtua Cop + Gun.	149,-
Street Fighter Zero	129,-
Sim City 2000 kpl. dt.	99,-
Axe - the Duel jp.	129,-
Fifa Soccer '96 dt.	79,-
Vampire Hunter us	129,-
X - Men us.	129,-
Panzer Dragoon 2	119,-
Wing Arms us	99,-
Wipeout dt.	99,-

Magic Carpet dt.

Skeleton Warriors Vb	99,-
Shellshock dt.	99,-
Cyberia dt.	99,-
King of Fight '95	139,-
B Meg Speicher	94,-
Lenkrad Sega	139,-
Mission Stick	169,-
Saturn 50/60 Hz	a.A.

PLAYSTATION

Assault Rigs dt.	79,-
Alien Trilogy orig	119,-
Magic Carpet dt.	99,-
Destruct. Derby dt.	94,-

Total N B A dt.

Road Rash dt.	99,-
Horned Owl - Gun	a.A.
Ridge Racer 2	a.A.
Resident Evil us	129,-
Toshinden 2 jp.	149,-
Tekken 2 jp.	159,-
Wing Comm. 3 dt.	119,-
Discworld kpl. dt.	99,-
Need f. Speed dt.	99,-
Shellshock	99,-
NBA Jam T. Edit.	49,-
Total Eclipse us.	79,-
Lenkrad - Pedale	159,-
Negcon Joypad dt.	99,-

Neo Geo CD

3 Count Bout	79,-
Aero Fighters 3	79,-
Aggressors of D.C.	79,-
Dunk Dream	79,-
Fatal Fury 3	79,-
Windjammers	79,-

Gameboy

Probotector 2	29,-
Super Hunchback	25,-
Hudson Hawk	25,-
weitere Spiele ab	19,-

Laden - Shop bei Regensburg:



BESUCHT UNSEREN LADEN
IN 93080 PENTLING !!

Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30
Autobahnausfahrt Pentling



MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling

SUPER NES

Shaq Fu	29,-
Time Slip	29,-
Roadrunner	39,-
Pop 'n Twinbee	39,-
Hun Saber	39,-
Cool Spot	49,-
Bubsy the Bobcat	49,-
Super Punchout	49,-
R - Type 3	79,-
Earthworm Jim 2	99,-
Batman + Robin	87,-

Final Fant. M.Q.

Magic Adventure	29,-
Super B.B. (Pang)	49,-
Battle Cars	39,-
* weitere Titel ab	29,-

MEGA DRIVE

Atomic Runner	29,-
Ex Mutants	29,-
Krusty's Funh.	19,-
Alisia Dragoon	35,-
Hyperdunk	39,-
Mickey Mania	49,-

Indiana Jones

Dangerous Seed	29,-
Blaster Master 2	39,-
Columns 3	79,-
Stargate	79,-
Vector Man	97,-
Boogerman	59,-
Cool Spot !!!	45,-

Mega CD's

Mega CD Spiele	nur noch solange
Vorrat reicht ab	19,-

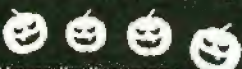
Manga-Filme

Street Fighter	49,-
Plastic Little dt.	49,-
Vampire Pr. Miyu	39,-
Judge	29,-

3DO - 3DO

Capt. Quazar	87,-
** ANGEBOT **	us Gerät S-VHS
+ Video Wandler	+ Games

Schnell-Versand (Mo - Fr):



!! KOSTENLOSE PREISLISTEN !!
!! SCHRIFTLICH ANFORDERN !!

Versandbedingungen:
Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am Bestelltag bearbeitet !!
Versandkosten: NN 9.- DM (+ 3.-) / Vorkasse (Scheck) 6.-
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal: 40.- DM !

MEGABOINK
Prüfeninger Weg 9
93080 Pentling
tel. 0941 - 99 83 76
fax. 0941 - 94 93 25

Der Spielespezialist mit Versandhandel und Ladengeschäft zu fairen Preisen

Trago's Gameshop
Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen
Bestelltelefon:
0711/3508-138



Alle Importspele US/JP bei uns erhältlich

Der Computer- und Videospiele

out
now

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch EUNET garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wisst, was in Deutschland abgeht.

www.logon

M@N!AC online

Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospielinfos in 2000 Dateien!

Unsere Testphase ist erfolgreich beendet (das deutsche Internet-Verzeichnis "web.de" empfiehlt uns als "Cool Spot", die Fachzeitschrift Chip als eine der 100 besten Web-Sites), jetzt gehen wir mit eigenem Server in die Vollen: M@N!AC online verspricht Euch News, Tests und kritische Reportagen aus der Welt der Computer- und Videospiele. Besucht internationale Messen und Konferenzen, noch bevor TV & Fachpresse das Thema behandeln, betrachtet Bilder geheimer CD-Spiele und lest Interviews mit internationalen Programmierern und Produzenten. Wer auf der Suche ist nach Tests zu älteren Spielen, Tips oder Einkaufsführer, der surft ins M@N!AC-Archiv, wo hunderte Seiten auf neugierige Spieler warten. M@N!AC online ist unkompliziert in der Bedienung und vollkommen kostenlos. Einfach einloggen und lossurfen - damit Ihr früher Bescheid wißt als der Rest der spielenden Welt.



<http://web.de>

hardware

Kompetent: Hardware-Vorstellungen und -Tests, technischer Glossar und Hintergrundinformationen.

news

Aktuell: Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

Dienst im Internet

feature

Brisant:

Messe- und Konferenz-
berichte aus Europa, den
USA und Japan.

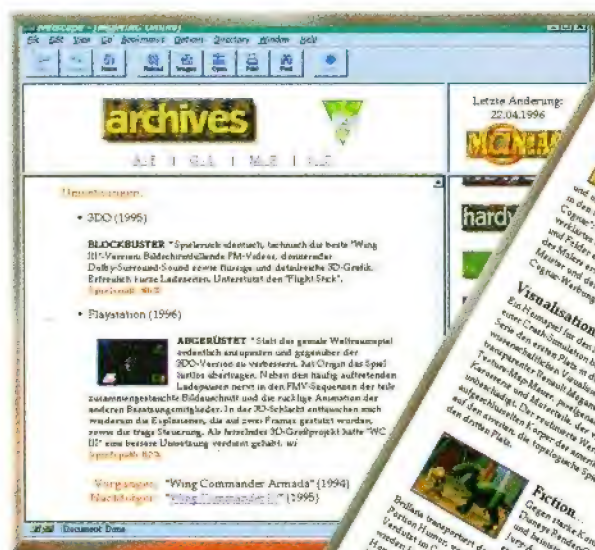
de/maniac

archives

Komplett: Unser Archiv
wächst wöchentlich und
enthält bereits Tests und
Tips zu Hunderten von
Spielen für PCs und alle
Konsolen.

Regelmässig:

Updates erscheinen je
nach Rubrik täglich,
wöchentlich und
zweiwöchentlich.



inter
view

Hautnah:

Interviews mit
Programmierern und
Spielerproduzenten



"Nicht gesont, sondern per Hand
pixelfein gestaltet" Andreas Bohn

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Objektiv?

Seit drei Ausgaben bin ich Euer Stammler und habe somit langsam begriffen, worum es Euch geht. Mir scheint, Ihr versucht krampfhaft, ein Spiel möglichst kritisch zu bewerten, um auf dem Markt als objektivstes Magazin dazustehen.

Ihr müßt dabei auch an diejenigen denken, die sich keine fünf Spiele pro Monat leisten können und sich deshalb nur Spiele kaufen, die über 80 Prozent erhalten. Nun erscheint ein tolles Spiel wie "Vampire" für die Playstation und erhält von Euch schlappe 79 Prozent. Wahrscheinlich hat man mit dem Capcom-Prügler eine Menge Spaß, aber weil Euch die Bitmap-Beat'em-Ups langsam auf den Keks gehen, wird der Titel halt herabgesetzt. An Spieler, die noch keinen 2D-Prügler besitzen, denkt Ihr dabei nicht. Diese Test-Routine kann Euch schnell Leser kosten. Denkt einmal darüber nach...

Ansonsten kann ich Euch nur gratulieren: MANIAC ist das einzige Videospielmagazin, das sowohl im Sprachstil als auch im Layout den Kinderschuhen entwachsen ist. Sebastian Schreiber (J.Schreiber@T-Online.de)

Gerade an diejenigen Leser, die sich keine fünf Spiele pro Monat leisten können, denken wir bei unserer Spielspaß-Wertung. Da wir aber für Anfänger, routinierte Spieler und Konsolen-Profis nicht verschiedene Wertungen einführen können, orientieren wir uns grundsätzlich an ähnlichen Produkten und vergleichen z.B. einen 2D-Prügler mit allen anderen Spielen dieses Genres. Eine Wertung von 79% gibt bei MANIAC nicht als "schlapp", sondern als sehr gut und bedeutet, daß "Vampire" zur Spitze der 2D-Prügler gehört, aber nicht das absolute Maximum darstellt. Die kritische Wertung ist für MANIAC keine Profilierungselement "auf dem Markt", sondern dient zu Information und Schutz des Spielers.

Sega Rules

Nintendo hat den 64-Bit-Start erneut verschoben, vor Weihnachten rechne ich nicht mehr mit der Konsole. Deswegen besitze ich einen Sega Saturn und bin vollends zufrieden: Betrachte ich Nintendos Ankündigun-

gen für meine Lieblingsgenres (Renn- und Prügelspiele), habe ich mich gegen Nintendo und für die richtige Konsole entschieden. Schließlich spiele ich schon jetzt "Daytona", "Sega Rally" und "Wipeout", "X-Men", "Toshinden", "VF Remix" und "VF 2", "Street Fighter Alpha" und "Vampire Hunter" und kann auf "Cruis'n USA", "Wave Race" und "Mario Kart 64" verzichten.

Markus Schnitka, Kulmbach

Die Verschiebung der Nintendo-64-Veröffentlichung auf den 23. Juni (Japan) hat viele Leser verunsichert. Laut Nintendo soll das Gerät aber auch in Deutschland noch dieses Jahr erscheinen.

Spätes Lob

Alle Achtung: Das Cover Eurer "Collector's Edition" schlug sogar den "Hulk" von der 7/94 und ist somit der bisher beste MANIAC-Titel. Ein dickes Lob an Eure Art-Directorin Andrea Danzer! Auch Euer "CD Player"-Sonderheft war einzigartig, insbesondere die Hardware-Vergleiche von Michael Kim. Beim Bewertungsschema hättet Ihr aber das der MANIAC beibehalten sollen. Mit dem Punktesystem konnte ich mich nicht anfreunden.

So hoffe ich auf weitere Projekte wie z.B. ein Saturn- oder ein Playstation-only-Heft möglichst mit Demo-CD. Roberts RPG-Fibel war Klasse, interessant auch das Online-Special in der April-Ausgabe. Apropos Special: Woher bezog Winnie die Infos für das perfekt recherchierte "Die Vergangenheit des Videospiels"-Feature in Ausgabe 3/94? Gibt's empfehlenswerte Lektüre zu diesem Thema?

Enttäuschend fand ich den 8-Bit-Replay im März. Nur eine Seite? Ich hätte wenigstens drei Seiten mit den Fotos aller existierenden PC-Engine-Varianten inkl. Technikübersicht erwartet. Überhaupt ist mir Euer Replay zu kurz. Ihr solltet den Umfang der Bedeutung der Hardware anpassen.

Zum Schluß noch ein Lob an Olli: Seine "Second Hand Zone" ist tausendmal besser als der unübersichtliche Kleinanzeigenmist der Konkurrenz. Chris Noll, Jüchen

Empfehlenswerte Lektüre zum Thema "Geschichte des Videospiels"? Abgesehen von drei MANIAC-Jahrgängen fällt uns da nur Chris Crawford's "Art of Computer Games Design" (Anfang der 80er Jahre in Kleinstauflage gedruckt und vergriffen), diverse Japan-only-Schmöker, der Videospiel-Führer von Digital Press (handkopiert und -gebunden), sowie "Phoenix - The Rise & Fall of Home Video Games" ein. Letzteres erschien vor wenigen Monaten in den USA, ist uns MANIACs aber leider noch nicht in die Hände gefallen. Hat's jemand gelesen?

Teppichtiefflieger

Irgendetwas muß ich wohl an der Rübe haben! Während alle Medien von "Magic Carpet" schwärmen, bekomme ich von diesem Spiel Kopfweh. Vertrackte Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, Zauberspruch-anwahl ohne Pausierung der Action... Schon im Level 8 finde ich trotz 20maligem Durchspielen nur 66% der Zaubersprüche und ab Level 9 (51 weitere sollen folgen) ist der Ofen ganz aus. Von allen Seiten schwirren die Bestien heran und erledigen mich in Sekundenschnelle. Eure Altersempfehlung "ab 6" kann ich da nur sarkastisch belächeln.

Da ich garantiert kein Anfänger bin und schon etliche Strategiespiele erfolgreich gemeistert habe, rate ich: Hände weg von dieser völlig verkorksten Scheibe, es gibt Besseres - wenn auch leider nur indiziert.

Herbert Nowak, Wien

Daß schnelle 3D-Spiele bei sensiblen Zeitgenossen Schwindelanfälle und Kopfschmerzen verursachen, davon haben wir schon gehört. Trotzdem können wir Deine vernichtende "Magic Carpet"-Kritik nicht nachvollziehen. Vielleicht ist der fliegende Teppich als Strategiespiel nicht ganz perfekt - als Action-Knüller mit Taktik- und Rollenspieleinschlag muß er aber keinen Konkurrenten fürchten.

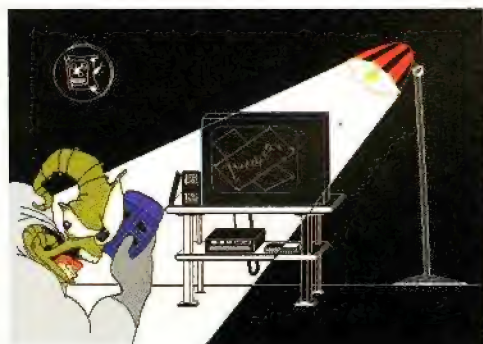
Kulleraugen!

Gibt es denn in dieser von japanischen Schlitz- und Glubschaugen beherrschten Konsolenwelt auch noch ernsthafte Rollenspiele - sowohl in Hinsicht auf die Story als auch grafisch? Zelda, Link, Landstalker & Co tummeln sich im Konsolensektor, doch

Um Euch vor explodierenden Kosten zu bewahren, wiederholen wir eine wichtige Meldung. Bitte schickt uns keine frankierten Rückumschläge und keine Briefmarken, damit wir Eure Fragen schriftlich beantworten. Bis die Post bei uns eintrudelt, ist die nächste MANIAC schon im Druck - in der Regel beantwortet eine neue MANIAC 90 Prozent aller drängenden Leser-Probleme. Es ist uns jedoch nicht möglich, mit Tausenden von Lesern in persönlichen Briefkontakt zu treten. Tips oder Module zu tauschen.

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- ➡ Zwar wird **Virtua Fighter 3** für den Saturn umgesetzt (auch wenn Sega Deutschland noch verneint), doch eine 1:1-Version ist unmöglich. In der Spielhalle nützt VF3 neue Automatentechnik, die alle bisherigen Platinen technisch in den Schatten stellt.
- ➡ Ähnliches gilt für **Rare Racer**: Eine Playstation-Version ist nicht unwahrscheinlich, kann jedoch das Automaten Vorbild technisch nicht 1:1 erreichen.
- ➡ **Square** wird zukünftige Rollenspiele zwar für Playstation und PC, nicht aber für den Saturn entwickeln.
- ➡ Eine Playstation-Umsetzung des brillanten PC-Strategiespiels **Warcraft 2** ist momentan nicht geplant.
- ➡ Auch die neuen Sega-Spielautomaten **Fighting Vipers**, **Manxx TT** und **Virtua On** werden im Lauf des Jahres für den Saturn erscheinen. Technisch dürften die Umsetzungen ähnlich gut sein wie die "Sega Rally"- und "Virtua Fighter 2"-Adaptionen. Wir rechnen ab September mit den Spielen.



Andreas Bohn

Manga-Visagen wirken auf meine Sinneszellen fast tödlich. Diese aufgeblähten Wasserleichen verfolgen mich und verdrängen die ernsthaften Rollenspielerhelden. Gibt es denn auf Konsolen wie der Playstation keine Spiele mehr wie "Eye of the Beholder", "Ambermoon" oder "DSA", Titel, mit denen sich auch jemand mit einem IQ über 80 anfreunden kann? Helft mir durch den Dschungel der Pseudohelden!

Ich habe noch ein zweites Anliegen: In MAN!AC 4/96 verlangte Euer Leser Matthias Rübekeil eine Seite mit Brettrollenspielen und Trading Cards. Dem kann ich nur zustimmen. Diese Seite würde Eurer Zeitschrift den letzten Schliff geben. Abschleifen könntet Ihr bei den Mangazeichnungen.

Marc Jost



Markus Schmitka

Hartes Urteil: Das Kunstempfinden einer asiatischen Kultur darfst Du nicht mit Kinderhelden verwechseln! Titel wie "Final Fantasy" entsprechen vielleicht nicht unserem Schönheitsideal, bieten aber gegenüber stupiden PC-Metzeleien eine romangerechte Fantasy-Story. Eine westliche Alternative ist die "Wizardry"-Reihe, die für alle 32-Bit-Systeme erscheinen soll.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Teut Weidemann (tw), Michael Kim (kim)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle,
Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Fotos: Joe Schloz

Illustrationen: Gunter Hansen (Zubehör), Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, keine Kleinanzeigen) Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

AB Games	25
aRJay Games	51
Downforce	79
Dynatex	61
Flying Arts	65
Freak's Shop	37
Funtronixx	39
Game Castle	71
Game Express	59
Game Zone	39
Gamestore	79
Grobis Gameshop	63
GT-Elektronik	49
Hall of Games	81
Jöllenneck	13
Konami	2, 43
Line Edition	31
M.C. Game	69
Megaboink	81
Mega Trade	61
Metropolis	71
Nouveau Monde	99
Playcom	29
Primal Games	79
Psygnosis	100
Test'n'Take	67
Theo Kranz Versand	14, 15
Tradelink	39
Tragos Gameshop	81
UFO Games	49
Video & Game	53
Virtual World	49
World of Games	31
Zapp Games	65
Zitron & Lange GbR	31

LASER INEMA

LASERDISC

BRAVEHEART

Als direkter Nachfahre des schottischen Volkshelden William Wallace schrieb Randall Wallace mit seinem Roman "Braveheart" ein Stück zur eigenen Familiengeschichte. "Mad Max" Mel Gibson liefert mit dem mittelalterlichen Heldenepos sein eindrucksvolles Regie-Debüt und schlüpft außerdem in die Rolle des Hauptcharakters: Mitte des 12. Jahrhunderts werden die Schotten von englischen Kolonialherren unterdrückt, Bemühungen um eine friedliche Einigung scheitern an den Intrigen des hinterhältigen Monarchen Longshanks. Als sein Vater in einer Schlacht fällt, verschlägt es William Wallace an den Hof seines Onkels, der den verwahrlosten Neffen in Kriegskunst und Sprachen unterweist. Jahre später – der junge Wallace ist mittlerweile in seinen Geburtsort zurückgekehrt – wird seine Frau von einem britischen Lord hingerichtet: Der verzweifelte William zettelt eine Rebellion an und bringt den englischen König mit einer wütenden Schottenarmee ins Schwitzen.

Als bislang beste Verfilmung des schottischen Freiheitskampfes glänzt Gibsons Meisterwerk mit traumhaften Landschaftsaufnahmen und opulenter Ausstattung: Selten wurde das englische Mittelalter authentischer und gefühlvoller in Szene gesetzt. Die Charaktere werden sensibel und detailliert präsentiert, die Schlachten sind trotz massivem Statistenangebot übersichtlich und dramatisch. Mit brachialen Surround-Effekten und brillantem Bild ist "Braveheart" für jeden Sammler ein Pflichtkauf.

Braveheart, NTSC, vier Seiten CLV, Widescreen (2,35 zu 1), 177 Minuten, Dolby Surround, AC-3, 60 US-Dollar. Erhältlich bei Line Edition (Tel.: 07033/80237)



LASERDISC

X-FILES 1-3



Die wohl beste TV-Serie der Gegenwart wird digital recycelt: Jede Laserdisc enthält zwei Folgen der brillant inszenierten X-Akten – inklusiv Grußwort des „X-Files“-Erfinders Chris Carter. Wer nach Genuß des VHS-Videos „Akte X: Die ungeöffneten Akte“ (drei phänomenale

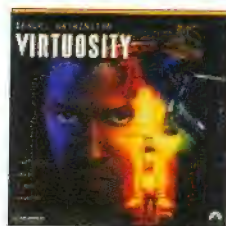
Folgen am Stück) auf den Geschmack gekommen ist, läßt den Beginn der Kult-Reihe Revue passieren. Die Episoden sind dabei nicht der Reihe nach auf Laserdisc verewigt: Nach welcher Logik die einzelnen Discs zusammengestellt wurden, ist nicht zu erkennen. Gestartet wird mit dem Piloten, Folge 1x10 („Eve“) beendet die dritte Disc. Bild- und Tonqualität sind ordentlich, auf Surround-Sound müssen wir bei der ersten Staffel verzichten. Fans der paranormalen Mulder & Scully-Abenteuer stört dies wenig, Hochspannung ist in jeder Folge garantiert.

X-Files (2 Folgen pro Disc), NTSC, 1 CLV-Laserdisc, Stereo, ca. 90 Minuten, ca. 30 US Dollar.



LASERDISC

VIRTUOSITY



Im Kino ging der Cyberspace-Thriller frühzeitig vom Netz – zu Unrecht. Die spannende VR-Action vom "Lawnmower Man"-Regisseur hält einige visuelle und akustische Leckerbissen bereit, hat mit Denzel Washington einen überzeugenden Hauptakteur und bietet eine relativ solide Story. Die fiese VR-Identität "Sid 6.7" wird zum Leben erweckt und treibt in Echtzeit seine tödlichen Späße, ein ehemaliger Cop muß ihn stoppen.

Virtuosity, NTSC, eine Laserdisc CLV, 105 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (1,85 zu 1), ca. 40 US-Dollar



VIDEO-CD

BODY BAGS



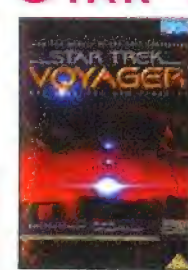
Kult-Regisseur John Carpenter führt Euch als auferstandene Leiche durch ein Sammelsurium gruseliger Kurzgeschichten, die er in Co-Regie mit Horror-Meister Tobe Hooper schuf. Statt verdrehten Psycho-Schockern erwarten Euch jedoch billig realisierte Massenmörder-Gähner, die im Gegensatz zur Video-Fassung auch noch auf das jugendliche Publikum zugeschnitten wurden und einige pixlige MPEG-Störungen aufweisen.

Body Bags, PAL, zwei Video-CDs, Stereo, 85 Minuten, Vollbild, ab 16 Jahren, ca. 50 DM.



VHS-VIDEO

STAR TREK VOYAGER



Bevor das neue "Star Trek"-Raumschiff im TV-Spätsommer zu fernen Galaxien abhebt, beschert uns England empfehlenswerte Kaufvideos mit je zwei US-Folgen. Die Episoden sind zeitlich korrekt eingespielt – das letzte Video ("2.3") entspricht Mitte der zweiten US-Staffel. "Voyager" wandelt thematisch auf den Spuren des ehrwürdigen Enterprise-Originals, ist spannend, überraschend und ideenreich.

Star Trek Voyager, PAL (englisch), je eine VHS-Videokassette mit zwei Folgen, Dolby Surround, je ca. 90 Minuten, Vollbild, je 30 bis 40 Mark (u.a. bei WOM)



REISE IN DIE DATENSTRAßE



Web-Ästhetik: Fashion-, Model- und Mode-Seiten

Ein Großteil der kreativen Energie der westlichen Welt fließt in die Erschaffung neuer Formen der weiblichen Textilbekleidung, kurz Mode oder "Fashion" genannt. Die gewaltige Modeindustrie beschäftigt Arbeitskräfte vom Baumwollpflücker bis zum Berichterstatter internationaler Frauenmagazine und entwickelte eine eigene, ganz spezielle Ästhetik. Während am Anfang des 20. Jahrhunderts noch nüchtern die sachlichen Vorteile einer standesgemäßen Bekleidung hervorgehoben wurden, entwickelte sich später das Ideal der zweckfreien Schönheit. Eine makellose Erscheinung mußte durch nonchalante Mühelosigkeit glänzen. Entsprechend veränderte sich das Bild der Mode in der Öffentlichkeit. Statt Kleidung wurden Lebensstile propagiert, vertreten durch Frauen, denen man dieses "Savoir vivre" anhand einer bloßen Großaufnahme des linken Auge abnahm.

In keiner anderen Branche wird der Kreative derart zelebriert, wie in der Mode. Die Designer unterstreichen den Personenkult, indem sie ihre Namen in pompösen Lettern über komplette Anzeigen-Doppelseiten ziehen. Derart prominent genießen die Großen der Branche eine unglaubliche kreative Freiheit. Modeschöpfer wie Versace, Armani und Paco Rabanne können sich sicher sein, daß ihr weibliches Publikum selbst unsäglichen Einfällen mit erotisiertem Kreischen huldigt. Neben den großen Modeschauen sind es Fach- und Frauenzeitschriften, die dem aktuellen Kult Genüge tun und mit ihrem Layout den ästhetischen Ausdruck der Branche aufgreifen und ins Volk tragen. Manierierte Modefotos werden in ein offenes Layout eingebunden und von Texten begleitet, die die Einfälle der Designer in blumigen Worten oder sogar Kurzgeschichten beschreiben. Seriöse Kritik an der Mode gibt es kaum, denn das einzige Beurteilungsmaß ist der Geschmack, und objektive Kri-

"gut
der
k-

tisch beim Laufen" greifen nicht. Das wichtigste Abgrenzungskriterium der Modepublikation ist daher das äußere Erscheinungsbild. Große Anstrengungen gehen in das Layout und die Gestaltung ein. Für einen Magazin-Art-Director ist die Frauen- und Modezeitung die größte Herausforderung. Mit dem gleichen Anspruch drängt die Modebranche, Designer und Agenturen, Fotografen und Fachzeitschriften ins World Wide Web. Gemeinsam ist den Fashion-Pages ihr besonderes Erscheinungsbild, das sich angenehm von den vielen anderen nüchternen oder übertechnisierten Web-Seiten abhebt. Im "Fashion Net" (www.fashion.net) finden sich Links zu zahlreichen Magazinen, Firmen, Designern und Agenturen. Ein hervorragendes Webzine ist "Lumiere" (www.lumiere.com), das seit zwei Jahren Anregungen für die html-Gemeinde durch wechselnde, aber immer souveräne und coole Optik bietet. Dafür lassen die Texte meist kein Licht aufgehen.

Seriöse Berichterstattung finden Mode-Kenner im Style-Bereich des CNN-Servers (www.cnn.com/STYLE). Das

Hausfrauenkost: Weder optisch noch inhaltlich kann die deutsche "Elle" mit ausländischen Fashion-Pages konkurrieren.



Das Fashion-Net (links die übersichtliche Startseite) ist der Anlaufpunkt für Mode-Insider im Internet. Von dort surft Ihr zu den Sites der wichtigsten Modeschöpfer oder in die durchgestylte "Lumiere"-Domain, dem grafisch besten Online-Mode-Magazin.

Papermag-Webzine (www.papermag.com) füllt durch seinen grellen Neon-Look und die kuriose Auffassung von urbanem Lifestyle ("Fashion Schma-shion") auf. Java-kompatible Fashion-Fans fühlen sich beim bunt animierten Hypermode-Server wohl (www.hypermode.com).

Enttäuschend dagegen die deutsche Version von Elle (www.elle.de). Biedere Hausfrauenoptik und dünner Content. Angehende Models informieren sich beim Supermodel-Server (www.supermodel.com) oder bewerben sich bei Boss- oder LA-Models (www.bossmodels.com, www.lamodels.com). mk



Seriöse Berichterstattung für eine turbulente Branche: Unter "Style" berichtet die Nachrichtenagentur CNN über das internationale Modegeschehen.



ANIME-SERIE

MAD BULL 34. TEIL 2



Nachschub für Action- und Klamauk-Fans: Das rabiate Cop-Duo Sleepy und Diazaburo muß nicht nur korrupte Beamte in den eigenen Reihen ausspähen, sondern auch die Straßen von New York von einem mächtigen Drogendealer befreien. Der an den Rollstuhl

gefesselte Betäubungsmittel-Bösewicht will sich mit Bombenanschlägen und bezahlten Killern an seinem ehemaligen Widersacher Mad Bull rächen. Um die umfangreiche Baller-Action etwas aufzulockern, ziehen Sleepy und Diazaburo eine vollbusige Kollegin hinzu. Die zweite Episode der vierteiligen "Mad Bull 34"-Serie führt die kompromißlose Sex & Crime-Schiene des Vorgängers fort und beschert Euch weitere 47 Minuten blutiger Schießereien, abgedrehte Slapstick-Dialoge und schamloser Blößen. Wer darauf steht, wird bestens bedient! oe

ANIME

THE COCKPIT

Wer hinter dem historischen Anime "The Cockpit" eine ballerbetonte Kriegsstory vermutet, liegt falsch: Leiji Matsumoto's Manga-Umsetzung ist in drei Kurzgeschichten unterteilt, die eher als grafische Ehrung aufopferungsvoller Kriegshelden zu verstehen sind. In der erste Episode "Slipstream" begleitet Ihr einen Nazi-Kampfflieger, der im August 1944 den Abwurf der ersten Atombombe über England begleiten soll. Doch dem auf Fairneß bedachten Ritter der Lüfte kommen Zweifel: Ist der Sieg Deutschlands wichtiger als das Leben tausender unschuldiger Zivilisten? In "Sonic Boom Squadron" begleitet Ihr den japanischen Kamikaze Nogami auf seinem letzten Einsatz im August 1945: Als lebende Rakete soll Nogami einen amerikanischen Flugzeugträger versenken - wenige Minuten, bevor der Abwurf der ersten Atombombe die Niederlage des Kaiserreiches einläutet. Der letzte Teil "Knights of the Iron Dragon" erzählt Euch die Geschichte eines jungen

Motorradboten, der im Oktober 1944 aufbricht, um die letzte Alliiertenstellung bei der Invasion auf den Philippinen zu finden. Vor seiner Abfahrt verspricht er seinen Kameraden, lebend zurückzukehren, um ihnen im Kampf beizustehen.

"The Cockpit" dokumentiert auf beeindruckende und anspruchsvolle Weise die Sinnlosigkeit kriegerischer Auseinandersetzungen mit drei atmosphärisch dichten, jedoch stimmungsmäßig völlig unterschiedlichen Einzelschicksalen. Dabei wurde nicht nur auf sorgfältiges Charakterdesign geachtet, sondern auch auf authentische Wiedergabe der technischen und sozialen Umgebung der Hauptdarsteller.

Kombiniert mit ausgefeilten Luftkampfszenen, (Galgen-) Humoreinlagen, rasenden Kamerafahrten und leuchtenden Special-FX steht Euch ein fesselnder

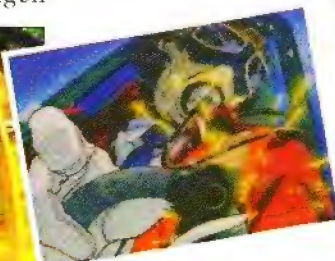
Wenigstens tut's nicht weh: Kamikaze-Pilot Nogami besteigt in der Episode "Sonic Boom Squadron" eine Einmannrakete, um sich samt einem amerikanischen Flugzeugträger in die Luft zu jagen.



Anime-Epos bevor: Nach dem Abspann beschleicht Euch das Gefühl, nicht nur ein aufregendes Anime-Spektakel, sondern auch ein tiefgründiges Stück Zeitgeschichte zu besitzen. "The Cockpit" ist keine Japano-Massenware, sondern ein animiertes Kunstwerk. oe



Kiseki/ACOG,
70 Minuten,
japanisch mit englischen
Untertiteln,
ab 15 Jahren.



Knatternde Gefechte in der Luft:
Wahre Helden des Himmels steigen erst aus,
wenn die Maschine abschmiert.



Der zwölfjährige Daisaku (oben)
ist der einzige, auf den Giant
Robo (links) hört.

COMIC
USAGI YOJIMBO

Für den Manga-Stil ungewöhnlich sind die Zeichnungen in Stan Sakals 64seitigem s/w-Werk Usagi Yojimbo (Carlsen-Verlag). Statt wuschelhaarigen Manga-Idolen turnen tierische Akteure durch Sakals Gleichkörper, das als herrenloser Samurai durchs mittelalterliche Japan streift und sich als Leibwächter verdingt. Alle fünf Kurzgeschichten sind locker miteinander verbunden, leider erscheint Euch der magere Gesamt-Plot belanglos. Die einfach gezeichneten Figuren scheitern an stümperhaften Bewegungsabläufen und mangelnder Charaktertiefe. Auch Titelheld Usagi bleibt nach der letzten Seite nicht mehr als ein blasser Rübenfresser, die wenigen Humor-Einlagen entlocken Euch bestenfalls ein müdes Lächeln. Zudem vermiesen menschliche Neben-Akteure das kindliche Fabel-Flair.

rb

ANIME-SERIE

GIANT ROBO
TEIL 1 & 2

Seit der Erfindung der unerschöpflichen und sauberen Energiequelle "Shizuma Drive", benannt nach dem Erfinder Dr. Shizuma, gehören Umweltprobleme der Vergangenheit an: Atomkraftwerke und alternative Energiequellen haben ausgedient. Doch der neuerlangte Friede ist ein Dorn im Auge der Weltuntergangs-Organisation "Big Fire". Genua, Sohn des Mitentwicklers Dr. Franken von Folger und Anführer





In "Knights of the Iron Dragon" opfert sich ein Motorradbote, um die letzte Artillerie-Stellung der Feinde zu vernichten.

Schnapsdrossel Taiso sorgt für Slapstick-einlagen und für spannende Magie-Duelle.



rer von "Big Fire", will den Racheplan seines Vaters fortsetzen und die Menschheit für die Mißachtung seines Vaters und die entgangene Ehre unterwerfen: Drei modifizierte Shizuma Drives sollen mit einer gewaltigen Strahlenwelle alle Energiequellen der Erde vernichten, um anschließend Genya die alleinige Macht über die Erde zu geben. Ihm gegenüber stehen die Experts of Justice, fünf furchtlose Krieger, die im Auftrag der internationalen Polizei dem Verbrecherfürsten nachstellen. Ihre gewaltigste Waffe ist der Mech "Giant Robo", der unter der alleinigen Befehlsgewalt des zwölfjährigen Daisaku steht, dem Sohn des Konstrukteurs von Giant Robo.

Füttert Ihr Euren Videorekorder zum ersten mal mit "Giant Robo", fällt Euch sofort das gewöhnungsbedürftige Mech-Design ins Auge: Die Action-betonte Serie glänzt zwar mit fantastisch schwingvollen Animationen, einem logischen wie flotten Handlungsstrang und glitzernden Lichtspielereien, das abstrakte Sphinx-Design und die schier unerschöpflichen Magie-Kräfte aller Beteiligten waren je-



Genya (oben), Sohn des fanatischen Dr. Franken von Folger, rächt das Genie seines Vaters an der mißgünstigen Menschheit.



doch eine gewisse Distanz zum Betrachter; Ihr habt nie das Gefühl, Daisaku's Abenteuer mitzerleben, sondern seht den Anime eher mit Skepsis. "Giant Robo" ist zwar ordentlich, jedoch kein Pflicht-Kauf.
oe

Manga/ACOG,
je 30 Minuten,
englisch, ohne
Altersbeschränkung





SECOND HAND ZONE



Sternzeit 4-37,2 – Cybermedia Log-bucheintragung, Commander Ehrle.
Nach unserem Vorstoß in die Second-Hand-Galaxie bleibt der Nachschub an Oldie-Konsolen weiterhin spärlich. Besteht auch in Zukunft kaum Interesse, fahren wir fort mit Plan B: Die Zusammenfassung der Rubriken Exoten und Oldies. Wer im Zuge der Next-Generation-Invasion seine 16-Bit-Sammlung vervollständigen möchte, spart schon mal für die Sommermonate: Die Preise für Mega Drive und Super NES sinken langsam, aber sicher in den Keller. oe

SUCHE:

NINTENDO

Turnier Jimmy Connors & Super Mario Kart (beide 60 Hz). Wer sich mit uns messen will... You will never win! Tel. 0611/520782 (Raum Frankfurt, Main)

Secret of Mana, Illusion of Time, Int.S. Soccer Deluxe, M. Machines 1-2 und mehr. Tausche dagegen Lemmings, S.M. World, Turtles 4, Streetracer & mehr. K. Stanley, Goethestr. 21, 71720 Oberstenfeld.

Zelda 3, Donkey Kong Country, Megaman 7, Megaman X, Megaman X2, Megaman X3 & Secret of Mana. Tel. 0228/322775

Final Fantasy 5, Romancing Saga 2, Dragon Quest 5 & Y's 4. Tel. 02374/14612

SEGA

Kaufe & tausche Spiele für Saturn, Playstation & SNES. Habe Alien, Sega Rally, Sim City 2000, u.a. Suche Neuheiten und Sammlungen mit Konsole. Suche günstig T. Duo & 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Saturn** (auch ältere Titel suche ich noch!). Andre Messerschmidt, Mailberggring 29c, 31840 H. Oldendorf. Tel. 05152/3754

Günstigen **Saturn + 2 Pads und Spiel**. Suche auch Soundtracks zu Rollenspielen. Tel. 0221/593317 (Charlene, Raum Köln)

Turnier Virtua Fighter 2, Sega Rally, RRR u.a. (alles 60 Hz). Wo? Raum Frankfurt! Wann? Bald. Wer? Vielleicht Du, wenn Du anrufst: Tel. 0611/520782.....Outstanding!

PLAYSTATION

Billige **Playstation-Spiele** (Pal), z.B. Discworld (dt Sprache), Destruction Derby, Ridge Racer 2 uvm! Zahle gut! Möglichst Umgebung Essen: Tel. 0201/737465 (Tim)

Kaufe & tausche Spiele für Saturn, Playstation & SNES. Habe Alien, Sega Rally, Sim City 2000, u.a. Suche Neuheiten und Sammlungen mit Konsole. Suche günstig T. Duo & 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Turnier Virtua Fighter 2, Sega Rally, RRR u.a. (alles 60 Hz). Wo? Raum Frankfurt! Wann? Bald. Wer? Vielleicht Du, wenn Du anrufst: Tel. 0611/520782.....Outstanding!

Parodius, Discworld dt., Tekken2, RRR, SF, Total NBA & Panzer Gen. Biete WWF, X-Com, Fifa 96, Krazy Ivan, Lone Soldier, Tekken, Discworld, Thunderhawk2, Warhawk, Worms, NBA Jam. Tel. 039408/5370

Sony Playstation mit Spielen & Modulsammlungen für alle Systeme von Nintendo & Sega. Tel. 0641/970436 (Monika)

Neuheiten, kompl. Sammlungen & Konsolen für PSX, SNES, MD, Saturn usw. Evtl. auch Tausch. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tausche Spiele für PSX. Suche PhiloSoma, Twisted Metal, Goalstorm, Raiden Projekt & Primal Rage. Habe Discworld, Air Combat, Ridge Racer, Theme Park, Rapid Reload & Parodius (jp). Michael Brause, Bogsenstr. 21, 25950 Westerland.

Playstationspiele aller Art & Negcom-Pad. Tel. 0221/9547063 (11-19 Uhr), Tel. 0211/500346 (abends, Mehmet)

Komplettlösung für Discworld für 20 DM. Post oder Fax: Helmut Bachmayr, Kohlstattstr. 3, 85235 Odelzhausen. Fax

Playstation (Pal) + 2 Pads. Biete dafür meine ganze Sammlung (SNES + 6 Spiele + Topsecret Spieleber. + SGB + GB + 3 GB-Spiele). Tel. 02291/4095 (Andreas)

Kaufe fast alle gebrauchten Playstation-Spiele. Zahle 40-50 % vom momentanen Neupreis. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 oder per E-Mail: mischamh@aol.com

Kaufe & tausche PSX-Games (nur Import!). Zahle faire Preise. Tel. 04153/4735 (ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & PC-Games.** Suche Spielerkontakte zwecks gem. Spielen, etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brünnesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

EXOTEN

Module für Philips G7000. Suche günstige PC-Engine GT. Suche Multi-Saturn, Game Boy Wars 1 und 2. Suche Mailorder Monster für C-64 und Master of Monsters für Mega Drive. Tel. 06834/697326

Turbo Duo + CD-ROM für Turbo Grafx. Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)



Leimer, Betrüger und Abzocker nisten sich in den schönsten Kleinanzeigen ein. Obwohl uns bis jetzt noch keine Klagen zu Ohren gekommen sind, wollen wir Euch vorbeugend warnen: **Kauft Ihr per Post ein, ist für Anbieter und Käufer der Versand per Nachnahme die sicherste Methode.** Im Zeitalter von Kopierstationen und illegal gepressten CDs laufen Videospiel-Freaks Gefahr, Abzockern in die Hände zu geraten. Auf den bekanntesten Trick sind schon unzählige Computerfans hereingefallen: Auf eine Verkaufs- oder Tauschanzeige antwortete ein etwas schüchternes Mädchen per Brief (inkl. Bild und Rechtschreibfehler) und bat wegen Taschengeldmangel um ein oder zwei "kleine Kopien". Wer sich der Weiblichkeit zuliebe hinreißen ließ, erhielt als Dankeschön gesalzene Rechnungen. Zahlt Ihr nicht, wandert der Fall zum Staatsanwalt. Solltet Ihr auch auf Abzocker hereingefallen sein, meldet sie uns, damit wir die Fieslinge aus der MAN!AC streichen!

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Spiele** für SNES, MD, Neo Geo-CD, Lynx, Saturn, Playstation, PC-Engine, Mega CD, Game Boy. Suche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Kaufe & tausche **alle möglichen Systeme & Spiele** ab 16 Bit, zahle sehr gut. Postweg per NN, alle Tauschkombinationen möglich - bin ehrlich und zuverlässig. Tel. 0711/546362 (ab 18 Uhr) Ruft jetzt an!

Hallo! K. & t. **PSX-Spiele und Animes!!!** Habe einiges, auch Splatter etc. (call). PSX hauptsächlich Importe! Tel. 0221/738979 (Mo-Fr ab 21 Uhr, Gabriel)

Neuheiten für Playstation & Saturn, egal ob dt, jp oder us. Suche Virtua Cop für Saturn. Tel. 02173/30120

VERKAUFE:

NINTENDO

Super Nintendo + 2 Pads + Super GB + ARP2 + 12 Spiele (DKC2, ISS Deluxe, NBA Jam TE usw.) NP 1540 DM für 790 DM.

Game Boy mit 8 Spielen (Donkey Kong Land, Zelda 4, Mario Blast) NP 610 DM für 270 DM. Tel. 02604/8194 (Daniel)

SNES + 2 Pads + 4 Spieleberater + ARP2 + 16 Topspiele (Secret of Mana, Super Street Fighter 2, Yoshi's Island usw.) VB 999 DM (NP über 2500 DM). Tel. 05833/1279

Super NES + 2 Pads + Adapter + Spiele (Valen, Macross, Earthworm Jim und Axelay) für 250 DM + Porto. Tausche auch gegen Anime-Videos. Tel. 08231/6442

Romancing Saga 2 (+2 Bücher) 40 DM, Romancing Saga 3 70 DM, Dragon Quest 6 70 DM & Yoshi's Island 39 DM. Alle jap. Originale in Top-Zustand, Gesamtwert 760 DM! Tel. 03834/811747 (18-20 Uhr, Ronny)

SNES-Spiele: z.B. DCK, Ind. Jones, Imperium, Desert Fighter usw. ab 25 DM oder Tausch gegen Super SF2, F.Fantasy3, Chronotrigger, ARP3, prog. Adapter, Breath of Fire 1+2. Biete pro Stück 1-2 Spiele. Außerdem MAK + Stick + Block + N. Zealandstory für 350-400 DM. Andre Dittich, Im Quid 11, 96528 Theulen.

SNES + Game + Pad + Ascii-Pad + Super Game Boy + Adapter + 32 SNES-Spiele + viele Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

SNES-Spiele: Mario Kart, F Zero, Mario All Stars, NBA Jam, Road Runner, Aero the Acrobat, Flashback, Dragon & ARP2. Preise sind Verhandlungssache. Tel. 0641/74600 (ab 19 Uhr, Rene)

70 SNES-Spiele: Secret of Evermore, Shadowrun, Breath of Fire, Star Trek, Donkey Kong Country 1+2 usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

Werdet Mitglied im **Next Generation Club.** Bereits über 300 Mitglieder! Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Saturn & Playstation möglichst ohne Spiele. Suche Bomberman 94 für PC-Engine. Suche Lords of Thunder, Heavenly Symphony, Lunar the Silverstar (MCD), Illusion of Time & Parodius 2-3. Tel. 07351/21242

(Ver)kaufe & tausche **PSX & Saturn, Spiele & Konsolen.** Suche Nomad, evtl. auch SNES & MD. Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262 (ab 13 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche ganze Sammlungen oder Konsolen/Spiele ab 16 Bit. Brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös. Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr) Tu es!

70 SNES-Spiele: Rollenspiele, Sport- und Kampfspiele. Tel. 04529/624 (Sönke)

SNES + Illusion of Time + Secret of Evermore Yoshi's Island + Plok für 300 DM. Tel. 08869/5320 (ab 18 Uhr, Fax 5159)

SNES + 3 Pads + 4-Spieler-Adapter + 10 Spiele (z.B. SSF2, IS Soccer, Stunt R. FX, Street R., Shaq Fu, Mickey Mania, Magical Quest usw.) alles dt & 100% ok für ca. 400 DM. Tel. 02152/80159

SNES: WWF Raw 60 DM, König der Löwen 55 DM, Mechwarrior 45 DM, Cybernator 35 DM, NFL Quarterback C. 40 DM oder Tausch gegen PS-Games (Tekken, PGA T. 96, Warhawk, Krazy Ivan). Tel. 05509/2013 (Tobias)

SNES-Games: Flashback, Cool Spot, Star Wing, Zombies, Aladdin, Goof Troop, WWF Raw, SMAS, F1 Polepos, Donkey K. Country, Earthworm Jim usw. 18 Stück für 280 DM. Tel. 02429/2819 (ab 17 Uhr)

SNES + 10 Spiele + Pad für 950 DM. Alexander Bösenberg, Welsersstr. 17-19, 10777 Berlin.

SNES + 8 Spiele (DKC, Lemmings2, Flashback, Zool usw.) + 2 Pads + AV-Kabel für 350 DM. Marc Ludwig, Alberichstr. 39, 53179 Bonn. Tel. 0228/348349 (ab 18 Uhr)

-Sensation- SNES + mehr als 80 Spiele + 2 Pads + weiteres wertvolles Zubehör. Preis VS. Info Tel. 0172/8602352 (z.Zt. in Berlin)

SNES-Games: Secret of Ev., Secret of M., Mystic Quest, Illusion of Time, Zelda, S. Ghoul's n' Ghosts, Batman, Vortex, Theme P., Lemmings2, Zombies, Dr. Franken & Legend zu guten Preisen. Tel. 039089/2535 (Fr-So, Ronny)

Game Boy-Spiele: Mario 1+2, Shadow Warriors usw. Ab 15 DM, teils mit Anleitung. Nur an Selbstabholer (CH-Thurgau). Tel. 054/511913 (Mo, Mi & Fr ab 15 Uhr, Di & Do ab 18 Uhr, Christian)

Super Metroid dt für 60 DM. Verkauft Man-gas: Judge, Gunhead & Vampire Hunter D (alle ab 15) für je 20-30 DM. Tel. 08202/8267, Fax 08202/2167

SNES + Adapter + 13 Spiele: Starwing, SF2 Turbo, M-Kart, N. Mansell, M-Allstars, S. Probotector, Goof Tr., Fifa Soccer, Axelay, Jur. Park, Magical Quest, DKC1 us und ein Überraschungsspiel für 580 DM. Tel. 08179/1403

SECOND HAND ZONE



PLAYSTATION

Super Umbausatz für PSX dt/jp/us ohne Tonprobleme zwischen den Formaten! Für 25 DM (incl. Material & Anleitung). Baue ihn auch ein! Jörg Brendle, Starenweg 1, 70736 Fellbach. Tel. 0711/516805 (19-29 Uhr)

PSX (Pad, Demo CD, Ridge Racer, Twisted Metal, Destruction Derby, Fifa 96, Battlearena Toshinden) 700 DM.
Tel. 03586/702073 (Michael)

Sony PS + Multi-Pad + 3 Pads + Card + 10 Spiele (Total NBA, Road Rash, Striker 96, Wipeout, Thunderhawk...) NP 1700 DM, VB 1200 DM. Herbert Huther, Wernfelderstr. 20, 97737 Gemünden. Tel. 09351/2097 (19 Uhr)

PSX (Pal): Kileak the Blood, Ridge Racer, Raiden Projekt je 60 DM oder Tausch. Kaufe auch Atari VCS-Module. **CBS Coleovision incl. 7 Module** gegen Gebot.
Tel. 07543/2356

Resident Evil jp. für 100 DM. Brandneu!
Tel. 06101/64991

Playstation (jp + Umbau + RGB) + 2 Pads + Tekken + Raiden jp + Destruction Derby dt. für 500 DM. Tel. 09621/88713

Winning 11 (jp) 50 DM, Streetfighter Movie (dt) 30 DM, Kileak (jp) 40 DM, Gundam (jp) 30 DM, Rapid Reload (dt) 60 DM, Spieletips-Liste (6 Seiten) 3 DM. Evtl. auch Tausch.
Tel. 05246/2183 (Daniel)

Zuverlässiger Käufer für Sony PS!
Verkaufe: Fifa 96 65 DM, Toshinden 55 DM, Wipeout 60 DM, Warhawk 60 DM. Alles Pal, zus. 220 DM! Tel. 08141/41693 (Sebastian)

Destruction Derby, Thunderhawk2, Krazy Ivan, Alien Trilogy (us) für 60-75 DM.
Philip Ganitis, Hauptstraße 82, 53340 Meckenheim

PSX + 5 Spiele (Tekken, Wipeout, Ridge Racer, Toshinden, NBA in the Zone) + Memory Card + 2 Pads für 950 DM.
Tel. 090/5346340 (Timo)

Playstation + 5 Spiele (Wipeout, Ridge Racer, Warhawk...) + 2 Demo-CDs für 750 DM! (Der Wechseltrick funktioniert!)
Tel. 06623/43388 (Phillip)

Tausche meine gebrauchten Playstation-Spiele gegen SNES-Spiele 1:3, ca. 30 verschiedene auf Lager.
Tel. 0651/48827 (15-18 Uhr)

Shockwave Assault & Streetfighter Movie je 65 DM, Raiden Projekt 60 DM. Jörg Jäckel, Schwarzenbergstr. 5a, 58840 Plettenberg. Tel. 02391/4408 (ab 16 Uhr, evtl. Anrufb.)

Tausche PSX-Spiele, habe z.B. Wipeout, Fifa 96, Warhawk, 3D Lemmings, Thunderhawk2, Krazy Ivan & Loaded gegen NHL Face Off, RRR, Total NBA, Descent & Shell-shock (nur Pal). Manfred Schack, Brandvorkstr. 50, 04275 Leipzig.

Cool: **Sony Playstation** (jp, SVHS-Anschl., Umbau für us/dt Spiele) + 2 Pads + Memory Card + Raiden Projekt + Toshinden2 + NBA Jam TE + Tekken + Gunner Heaven + Street Fighter. PSX 3 Monate alt, originalverpackt für 1100 DM. Tel. 089/3138334 (Dieter)

Playstation mit fünf Topspielen & Memory Card. Fast neu für nur 800 DM - handle auch! Verkaufe ebenfalls **Super Nintendo** mit diversen Spielen.
Florian Geier, Wrestling-Network, Unterzaubach 37, 95346 Stadtsteinbach.

Weltneuheit: Programmable Kontrolpad 100 DM. Toshinden 50 DM, Discworld (dt!) 70 DM. Auch Tausch! Tel. 0911/808971

3DO

3DO F21 us/RGB-Umbau + 2 Pads + SNES-Padadapter + 12 Topspiele, alles org. verpackt & wie neu! Preis VB! Tel. 0871/79877

3DO F21 Pal + 9 Spiele (Gex, Fifa Soccer, Wing Commander3, Need for Speed, Slam & Jam, Starblade, Rebel Assault, Pebble Beach Golf, Jurassic Park) für 500 DM.
Tel. 05231/65295 (Michael)

3DO F21 Panasonic + Wing Commander3, Panzer General, Space Hulk, Return Fire, Off World Interceptor & Guardian Wars VB 650 DM. (Ver)kaufe & tausche auch Philips G7000, Atari 2600/5200 & Vectrex.
Tel. 06834/697326

3DO + Wing Commander3, Killing Time, Poed, Shockwave u.a. für VB 550 DM oder tausche dasselbe gegen eine Playstation. Weitere 3DO-Spiele und deren Preise auf Anfrage. Tel. 07961/52938

Goldstar 3DO Frontlader + 2 Pads, US-Version mit NTSC/Pal-Converter VHB 500 DM. Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 71131 Jettin-gen. Tel. 07452/78633

Verkaufe oder tausche **Panasonic 3DO** RGB + Pad + 6 Spiele (z.B. WC3, Road Rash, Theme Park, Fifa Soccer, Starblade & 2 Sampler CDs) gegen Sega Saturn VB 800 DM. Tel. 02151/756383 (Jochen)

Panasonic 3DO F21 und 2 Joypads für 350 DM. Nehme günstige Super Nintendo-Spiele in Zahlung. Tel. 0651/65139

Panasonic 3DO, Road Rash, Need for Speed, Killing Time, Starblade, Incredible Machine, Fifa, Scramble Cobra, Space Ace & Rebel Assault VB 950 DM. Tel. 0911/318341

3DO F21 RGB + 33 Games + Gun + Flightstick u.a. 1300 DM. Tel. 0211/775843

EXOTEN

Baseballstars 2 auf Modul für Neo Geo, 70 DM. Interesse? Tel. 089/3107432

Neo Geo + 2 Boards + 4 Spiele (Samurai Shodown2, Fatal Fury Special, Art of Fighting2, Windjammers) für VB 600 DM. Verkaufe auch MD mit div. Spielen.
Tel. 07622/63932

Atari Jaguar mit 6 Spielen (AvP, Tempest 2000, Syndicate, etc.). Alles in Top-Zustand mit Verpackung für nur 350 SFR. Jonas Hänggi, Rohrholzweg 11, 4226 Breitenbach, Schweiz. Tel. 061/7813356

Neo Geo CD Frontlader RGB + Nam'75 + Samurai Shodown1-2 + King of Fighters'94 + Super Sidekicks2 + Art of Fighting2 VHB 650 DM. Auch einzeln od. Tausch gg. PS- & Saturn-Spiele. Tel. 08341/67792

Die Memory Card fürs Neo Geo ist eine 2 KByte PCMCIA-Karte, die im PC-Bereich gewöhnlich eine Speicherkapazität von 2 MByte faßt. Amerikanische und japanische Neo-Geo-Fans marschieren mit ihrem Spielstand in die Spielhalle und zocken dort weiter. Deutschen Besitzern bleibt diese Möglichkeit leider verwehrt: Unsere SNK-Automaten verfügen über keinen Memory-Slot.

Mit dem SNES-Pad-Adapter stöpselt eines der schmackhaften SNES-Pads an eure 3DO-Konsole. Da von diesen Adapter mehrere (Eigenbau-)Versionen existieren, solltet ihr Euch nach dem Port für das 2. Pad erkundigen: Da ihr beim 3DO das zweite Pad direkt am Pad des ersten Spielers ansteckt, muß der Adapter für Multi-Player-Spiele einen zweiten Anschluß für ein 3DO- oder SNES-Pad bereitstellen.

Jaguar RGB + 2 Pads + 3 Spiele (Crescent G., Tempest & Raiden) für 199 DM.
Tel. 06721/42786 (ab 20 Uhr)

Atari Jaguar mit Cybermorph, Iron Soldier, Tempest 2000, Pinball Fantasies, Raiden & Crescent Galaxy für 350 DM. Spiele auch einzeln oder Tausch!
Tel. 08638/67881 (Fax 2947)

Neo Geo CD (us) + 2 Pads + 2 Boards + 6 Games (King of Fighters'95, Samurai S. 1+2, Viewpoint, Fatal Fury3, Alpha M.3) 700 DM. Spiele auch einzeln oder Tausch gegen PSX-Spiele. Tel. 06031/3246

Neo Geo CD-Games: King of Fighters2 49 DM, Robo Army 75 DM. Schnell anrufen:
Tel. 02772/61750

Jaguar im besten Zustand incl. Scart-Kabel, 50/60 Hz-Umbau & 4 Spiele (Cybermorph, Kasumi Ninja, Raiden & ein weiteres Super-spiel) zum Superpreis von 280 DM.
Tel. 0621/331321

Neo Geo CD + 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Showdown, King of Fighters 94, Last Resort, Mutant Nation) für 450 DM FP!
Tel. 06274/95111

Neo Geo CD: World Heroes Perfect 70 DM, King of Fighters'95 80 DM, Nam 1975 60 DM, Fatal Fury Special (jp) 70 DM, Erstaugaben von Video Games & MANIAC 20 DM. Ruft an: Tel. 0711/879873

Lynx 1 + 5 Spiele (Warbirds, Ninja Gaiden, Toki, Call. Games & Blue Light.) + org. Netzteil + Linkkabel + org. Tragetasche für 250 DM!! Manuel Wierzbicki, Lausannerstr. 83, 28325 Bremen. Tel. 0421/405743

Super Angebot: Neo Geo Pal + 2 Joyboards + Memory Card + Samurai Showdown + Blue's Journey für VB 300 DM, NP über 850 DM!!! Suche auch günstige PS-Spiele!
Ruft an unter Tel. 07141/707040

Turbo Duo + Pad + 2 Games für 250 DM. Verkaufe auch **3DO** + Pad + Spiele + Zubehör. **Mega Drive 50/60 Hz**, us/dt/jp + 2 Pads + 5 Spiele für 180 DM + Porto. Suche MAK-Platinen, PC-Engine- & Saturn-Spiele. Tel. 07161/37511 (Mo-Sa 17-21 Uhr)

Neo Geo CD + 4 Spiele + 2 Pads (7 Mon. alt) für VB 550 DM. Patrick Bader, Erfurtweg 22, 42489 Wülfrath. Tel. 0202/720595

Neo Geo CD, Fatal Fury3, RGB, 2 Pads 300 DM. Auch einzeln! Tel. 05161/910610

Neo Geo CD + 2 Pads + 5 Spiele (King of Fighters 95, Savage Reign, Windjammers, Last Resort, Baseballstars 2) VB 600 DM. Auch einzeln! Tel. 06431/23661 (ab 18 Uhr)



Neo Geo + 5 Spiele + Joyboard + Pad für 750 DM. Tel. 02921/15817

SONSTIGES

Ein MANIAC lichtet seine Sammlung! Verkaufe Spiele für MD, SNES, Saturn, Playstation, PC-Engine sowie Animes, Animationsstreifen und Realfilme. Liste anfordern: tel. 08233/740113 (Robert)

Lösungen, Tips & Cheats für SNES, Mega Drive, Game Boy & Game Gear. Liste gegen 3 DM in Briefmarken. P. Müller, Bezirksstr. 137, 66663 Merzig.

Mangas wegen Hobbyaufgabe zu verkaufen! U.a. Akira, Gunhead, Wings og Honneamise für je 30 DM. Cyberpunkcollection Boxed Set für 115 DM. Super Metroid für SNES 70 DM. Tel. 08202/8267 (Alex)

Billige Video Games Nr.: 1, 7/92, 9/92, 11/92, 12/92, 2/93, 4/93, 11/93, 12/93, 1/94, 2/94, 3/94, 5/94, 6/94, 7/94, 3/96, Sonderheft Nr. 4. Alle sehr gut erhalten, pro Stück 2,50 DM. Ruft an unter: Tel. 0171/3651568

Löse meine **Mega Drive-Sammlung** auf: Viele Topspiele für 30 DM. Habe auch MCD, Playstation, Saturn, 3DO & Game Gear-Spiele. Verkaufe 3DO F21 + 3 Spiele für 500 DM. Verkaufe Super Scope us + Spiele für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Neo Geo RGB + Memory Card + 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Showdown, Super Sidekicks2, Nam 75, Baseballstars2), Preis VHS. Master System + Lichtpistole + 2 Pads + 7 Spiele 220 DM. Tausche PSX-Spiele!
Tel. 06284/1786

Wer hat Bock mit mir einen Next Generation-Club zu gründen? Im Raum Laichingen bis Ulm bzw. Ebingen oder Geislingen sind alle angesprochen, die sich gerne austauschen. Just call: Tel. 0172/9359526

Tausche PSX- & Saturn-Spiele! Verk. Multi-SNES (us, RGB, 50/60 Hz) + Spiele + Zub. (auch einzeln) für 500 DM. Jaguar RGB + 1 Spiel + 2 Pads 200 DM od. Tausch gg. andere Konsolen oder PSX- & Saturn-Spiele. Tel. 07354/2873 (ab 18 Uhr)

Super Nintendo mit sehr vielen Spielen (Verhandlungspreise), Videospielzeitschriftensammlungen: 25 MANIACs für 40 DM, 20 Video Games für 35 DM, 15 Mega Funs 30 DM. Tel. 06253/4039 (Dominik)

Spiele & Konsolen (MD, MCD, 32X, SNES, Neo geo usw.).
Tel. 04529/624

Gesamtlösungen für SNES (Donkey Kong Country2 & Breath of Fire2), Saturn (Myst), Mega Drive & Master System für je 5 DM.
Tel. 06081/942163

ITT Cinevision 3-Röhren-Projektor. Perfekt für Videospiele, Präsentationen, Lichtspiele, Fernsehen & Laserdisc. RGB-Eingang & 60 Hz. An Abholer VB 2000 DM.
Tel. 08233/740112 (Andreas Knauf)

(Ver)kaufe & tausche alles mögliche, was 16 Bit oder mehr hat. Einfach alles, tausche vor allem ganze Sammlungen. **Oder brauchst Du Geld?** Kaufe per Nachnahme! 100%ig seriös. Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)

MANIAC ABO-SERVICE Ich will MANIAC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE
Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/93	3/94	5/94	8/94	10/94	12/94	1/95	2/95
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/95	4/95	6/95	8/95	9/95	10/95	11/95	2/96
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/96	4/96	5/96					

Mit dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MANIAC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

GEBT EUCH DEN
WAHNSINN
JEDEN MONAT

*Achtung: Nur die abgebildeten Ausgaben sind lieferbar!

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

8-BIT REPLAY



...UND TSCHÜSS

AMSTRAD GX 4000



AMSTRAD GX 4000

Hersteller: Amstrad, GB

Erscheinungsjahr: 1990

Erstes Spiel: Burnin' Rubber

Spieleentwicklung bis: 1991

Anzahl der Spiele: um die 10

Videospiel-Variante der Amstrad CPC-Computerserie. Kaum Spiele, wenige Monate nach Erscheinen schon tot.

Das Videospiel, das keiner kennt: Im Jahr 1990 brachte der englische Hardware-Anbieter Amstrad die Konsolen-Version seiner erfolgreichen CPC-Heimcomputer-Reihe auf den Markt. Wurden die Amstrad-CPC-Rechner in Deutschland noch als Schneider-CPC-Systeme angeboten, fand die Modul-Variante nie offiziell den Weg aufs europäische Festland. Lediglich als Import in diversen Praktiker-Baumärkten (ehrlich) konnte man das GX 4000 finden. Doch auch auf der Insel war das Amstrad-Gastspiel im Konsolen-Universum nur von kurzer

Dauer. Kein Jahr nach der unspektakulären Veröffentlichung verschwand das GX 4000 in der Versenkung.

Angesichts der halbherzigen Marketing-Strategie von Amstrad keine Überraschung: Ähnlich wie Commodore mit seiner C-64-Konsole wollte Amstrad mit primitiver Zweitvermarktung am Modul-Boom partizipieren. Das schnelle Geld lockte und verführte zu den bekannten Fehlern: Einerseits verhinderte die bescheidene CPC-Technik mit ihrer 64-Farben-Grafik, zwanghaftem Ruckel-scrolling und blechernem Drei-Kanal-Sound den Erfolg. Sowohl der C-64 als auch das NES hatten optisch und akustisch weit mehr auf dem Kasten. Eine Aufwertung der fünf Jahre alten Technologie war Amstrad zu aufwendig und zu teuer. Außerdem gab's zum Start

kaum Software – Ocean's Rennspiel „Burnin' Rubber“ war die einzige Exklusiventwicklung, bis auf ein paar identische Umsetzungen von englischer CPC-Kassetten-Software sah man weit und breit keine Spiele. Von allen veröffentlichten Konsolen hat das GX 4000 definitiv die wenigsten Titel.

Immerhin wurde die CPC-Technik in ein schickes kleines Gehäuse mit unglaublich vielen Anschlußmöglichkeiten gepackt. Das GX 4000 bot einen TV- und RGB-Ausgang, einen Stereo-Anschluß, Buchsen für zwei normale Joypads (lagen dem Grundgerät bei) sowie einen analogen Controller und eine spezielle Schnittstelle für zusätzliche Peripherie wie z.B. eine Lichtpistole. Das GX-4000 ist schon ein uriges Sammlerstück. *mg*



Das Rennspiel "Burnin' Rubber" lag der Amstrad-GX-4000-Konsole bei



Gremlin's "Switchblade": Prima Mischung aus Action und Knobelei.

SABA FAIRCHILD

Hersteller: Fairchild, USA

Erscheinungsjahr: 1976

Erstes Spiel: Tennis/Hockey

Spieleentwicklung bis: 1979

Anzahl der Spiele: um die 25

Erste programmierbare Konsole mit Modul-System. Technisch deutlich schwächer als das VCS 2600.

DER VORSPIELER

SABA FAIRCHILD



Trotz überschaubarem Erfolg hat das Fairchild-System seinen Platz in der Videospielesgeschichte sicher: Als erste Konsole konnte man den direkten Nachfolger nicht erweiterbarer "Pong"-Geräte mit Modulen füttern. An die 25 verschiedene Cartridges, alle im schicken Signal-Gelb bemalt,

wurden im Lauf der nächsten Jahre produziert. Doch das Kunden-Interesse hielt sich in Grenzen – die verwaschene Farbgrafik war gegenüber den bislang üblichen "Pong"-Varianten zwar deutlich besser, doch dramatisch schlechter als selbst die primitivsten Philips-G-7000- oder VCS-2600-Optiken.

Auch in Deutschland blieb der Erfolg aus. Saba's früher Einstieg in die Welt interaktiver Unterhaltung dauerte nur ein paar Jahre, dann verschwand die Fairchild-Konsole (Codename "Channel F" in den USA) vom Markt – gegen Interton, Philips und Atari hatte Saba keine Chance. Die US-Firma Fairchild kam übrigens aus dem Foto-Business und stellte damals mäßig erfolgreich Kameras her. In den USA trat Fairchild die Vertriebsrechte schon bald an die Firma Zircon ab, die jedoch ebenfalls scheiterte.

Spielerisch leistete kein einziges Modul Bemerkenwertes. Die meist recht ähnlichen Fast-Food-Entwicklungen für Fairchild erwiesen sich der miesen Grafik würdig – dementsprechend verzichteten

wir auf den Kasten "Die besten Spiele" und sehen auch vom Druck eines Bildschirmfotos ab. Fremdanbieter gab's damals noch nicht, sodaß alle Module von Fairchild stammten.

Für Sammler ist die Fairchild-Konsole dennoch interessant, denn nur wenige Einheiten dürften bis heute überlebt haben. Wenn Ihr also in Kleinanzeigen oder auf dem Flohmarkt noch eine Konsole findet, dann schlagt zu. Erstens ist sie super-selten und zweitens (wahrscheinlich) super-günstig. Achtet aber darauf, daß die beiden Joysticks nicht fehlen. Ähnlich wie das Atari 5200 (siehe letzte MAN!AC) bietet das Fairchild-Grundgerät einen staubsicheren Verwahrungsort unter der links befindlichen Abdeckhaube.

Als letztes Spiel wurde übrigens "Alien Invasion" ausgeliefert (Cartridge #26), das selbst in den USA nur über Versandhandel zu bekommen war. Die Veröffentlichung von dem "Dame"-Modul "Checkers" (#19), in verschiedenen Fairchild-Prospekten angekündigt, ist dagegen nicht bestätigt. *mg*

LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:

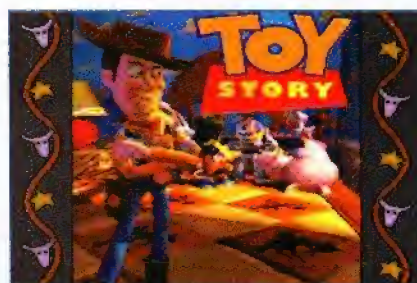
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING**

TOY STORY

Die Mega-Drive-Version von "Toy Story" wird leider nicht offiziell in Deutschland erscheinen und ist nur als PAL-Import aus anderen europäischen Ländern erhältlich. Für Deutschland schlossen Disney und Nintendo einen Exklusiv-Deal, der Sega hindert, selbst eine deutsche Version anzubieten. So verfügt die Super-Nintendo-Fassung über deutschen Bildschirmtext, der Euch die Geschichte des Kinofilms erzählt. Dem Mega-Drive-PAL-Modul liegt lediglich eine mehrsprachige Anleitung bei.

Wenn Ihr Eure Spielzeugfigur unverwundbar machen wollt, sammelt Ihr zu Beginn des zweiten Levels sieben Sterne auf und kehrt zur Spielzeugkiste am Anfang der Stufe zurück. Springt hinein und duckt Euch solange, bis sich der Stern oben links dreht. Um einen Level zu überspringen drückt Ihr A, B, \blacktriangleright , A, C, A, \blacktriangleleft , A, B, \blacktriangleright , A. Fangt an zu spielen und drückt Pause – durch Druck auf den A-Knopf könnt Ihr den Level jetzt überspringen.

A B \blacktriangleright A C A \blacktriangleleft A B \blacktriangleright A



Im Titelbild von "Toy Story" gebt Ihr diese Tastenkombination ein:
A B \blacktriangleright A C A \blacktriangleleft A B \blacktriangleright A



Am Anfang des zweiten Levels sammelt Ihr sieben Sterne ein (drei über der Spielzeugkiste, vier ein paar Schritte weiter)...



Danach startet das Spiel automatisch. Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr START und A.



... danach kehrt Ihr zur Spielzeugtruhe zurück und duckt Euch solange, bis der Stern oben (Eure Lebensanzeige) rotiert!

NEED FOR SPEED

Michael "Paul" Schüren aus Dortmund hat uns neben den Paßcodes auch einen heißen Tip mitgeschickt: Wer nach dem Durchspielen im Fahrzeugauswahl-Screen beide L- und R-Tasten gedrückt hält, bekommt den Wagen "Warrior PTO E/2" (funktioniert nicht im Wettkampf-Modus). Wählt Ihr die Kurse mit gedrückten L- und R-Tasten, verwandeln sie sich in Rallye-Strecken. Den zweiten Geheimkurs findet Ihr dann übrigens unter "Rusty Springs" – er nennt sich "Oasis Springs".

1. Wettbewerb-Serie

Strecke 1	W R D R T Y
Strecke 2	Z D P B W N
Strecke 3	M T Q R Z P
Strecke 4	J V P Z L L
Strecke 5	Z Y M N L H
Strecke 6	W M R P G Z
"Lost Vegas"	Y X G S J J

2. Wettbewerb-Serie

Strecke 8	K J P Q N D
Strecke 9	S D Q W C G
Strecke 10	S L Z X D H
Strecke 11	S L Z X D H
Strecke 12	Z V G R G X
Strecke 13	X J H V C K

RAYMAN

Sobald Rayman im Intro-Bildschirm beginnt, seine Körperteile zusammenzuklauben, drückt Ihr die Buttons 1, 3, 6 und 4 auf dem Controller. Macht Ihr das zur richtigen Zeit, muß sich Euer putziger Hauptdarsteller in einem Breakout-Clone beweisen!

RAYMAN

Wer nur noch drei Continues übrig hat, drückt im Game Over-Screen \blacktriangle , \blacktriangledown , \blacklozenge , \blackdiamond . Schon stehen zehn Continues auf der Uhr. Unendlich viele Leben bekommt Ihr, wenn Ihr im Pause-Modus A gedrückt haltet, B und \blacklozenge gleichzeitig betätigt, R und \blackdiamond zusammen drückt und dann C, Y und Z wiederum gleichzeitig drückt. Schließlich laßt Ihr Button A wieder los und drückt START.

\blacktriangle \blacktriangledown \blacklozenge \blackdiamond

START A + B + \blacklozenge R + \blackdiamond C + Y + Z



TEKKEN 2

Gerade erst im Importhandel erschienen, schon hat uns Marcus Neitsch aus Frankfurt einen tollen Tip zugesandt. Während der Spielerauswahl haltet Ihr die Tasten SELECT, L1, L2, R1 und R2 gedrückt, sucht Euch einen Charakter aus und bestätigt mit der \blacktriangle -Taste. Resultat der Aktion: Der Kopf Eurer Spielfigur ist plötzlich doppelt so groß!

SELECT + L1 + L2 + R1 + R2, \blacktriangle

Internet-Crack Fritz Schober aus Bergisch Gladbach hat uns ge-eMailt, wie Ihr Eure Spielfigur von hinten als Gittermodell seht. Dazu haltet Ihr die Buttons L1 und L2 gedrückt, wenn Ihr einen Kämpfer auswählt. Aus dieser Perspektive könnt Ihr leider nicht ordentlich spielen. Wichtig ist, daß Ihr "Tekken 2" vorher komplett durchgespielt habt müßt – sonst klappt's nicht.

L1 + L2

STAR TREK

Andreas Fischer aus Essen spielt in seiner Freizeit gerne Captain Kirk und übernimmt das Kommando über die USS Enterprise. Er hat uns die Paßcodes zu neun Levels geschickt.

Level 2	B G T T B T B V
Level 3	C G T T B T B B
Level 4	D K T T B T B B
Level 5	D J T T B T B B
Level 6	J F T T B T B V
Level 7	J D T T B T B V
Level 8	K D T T B T B B
Level 9	K F T T B T B B
Level 10	L R T T B T B V

ADIDAS POWER SOCCER

Von unserem geheimen Psychosis-Spion haben wir erfahren, wie Ihr bei "Power Soccer" eine Frauenstimme zuschaltet und das "Dream Team" auswählt. Im Arcade-Modus plaziert Ihr Euren Cursor auf dem Kommentar-Feld und drückt gleichzeitig die Buttons \bullet und \blacksquare . Das "Dream Team" erhält, wer im Controller-Selection-Schirm die Knöpfe L2, R2, \blacksquare und X drückt.

\bullet + \blacksquare

L2 + R2 + \blacksquare + X

VECTORMAN

Einen erweiterten Option-Screen, mit dem Ihr Euch mehr Energie oder Leben, bessere Waffen oder eine nützliche Levelanwahl beschaffen könnt, versteckt sich im normalen Optionsmenü. Drückt dort die Buttons A, B, B, A, \blacktriangledown , A, B, B, A. Jetzt erscheint der Menüpunkt "Refus Q. Orbot's Prive Options Screen".

A B B A \blacktriangledown A B B A

Um Vectorman während des Spiels in einen unverwundbaren Pfeil zu verwandeln, der jeden Gegner durch eine einfache Berührung erledigt, gebt Ihr im Pause-Modus C, A, \blacklozenge , \blacklozenge , A, C, A, B ein. So könnt Ihr beispielsweise zum Ende der Spielstufe marschieren und Euch durch erneutes Eingeben der Kombination zurückverwandeln.




C A \blacklozenge \blacklozenge A C A B



MECHWARRIOR 3050

Wählt im Titelscreen "Option" an und klickt auf den Paßwort-Bildschirm. Hier gebt Ihr jetzt einen der Paßcodes ein.





















Mission 1	B M B R M N
Mission 2	6 5 C 8 1 6
Mission 3	B I G B N D
Mission 4	F S P R N G
Mission 5	Y H W X I I
Mech Select	X T R M 3 K
vorher während des Tribon-Logos	
\blacktriangledown , A, X	

DARIUS GAIDEN

Die gegnerischen Flottenverbände haben Euch schon wieder zerblasen? Die Endgegner tanzen Euch immer noch auf der Nase herum? Verschafft Euch einfach neun Credits, indem Ihr zuerst X, A, L, R,  drückt, dann Button L gedrückt haltet und währenddessen X, C, Z, A, ,  eingibt. Hat's geklappt, hört Ihr einen Soundeffekt.

X A L R , L+X C Z A 

X-MEN

Euch nervt die Wartezeit nach einem Continue, bis das Spiel in den Charakter-Select zurückkehrt? Abhilfe schafft, wer L und R gedrückt hält – dann geht's gleich weiter. Um das Sega-Logo in ein kleines Polygon-Männchen zu verwandeln, drückt Ihr im "Easy Game" Option-Screen , X, , Y, , Z, , Y, , X. Im selben Screen könnt Ihr auch , , , , , , , , , , , , , ,  eingeben, wenn Ihr den Abspann sehen wollt.

 **X  Y  Z  Y  X**

, , , , , , , , , , , , , , , , 

DIRT TRAX FX

Die Codes zu Nintendos FX-Chip-Spektakel hat uns Fatih Tosunlu aus Offenbach überreicht.

Radical	X F B M
Nightmare	Z D P L
Doom	N R W G
Forbidden	H T J V
500cc-Smokin'	C L R F

ASTERIX & OBELIX

Noch ein Cheat von Fatih Tosunlu aus Offenbach: Wer doppelt so viele Leben kassieren möchte, pausiert im Zwei-Spieler-Modus gleich zu Anfang. Jetzt haltet Ihr solange den R-Knopf des ersten oder zweiten Joypads gedrückt, bis die Leben des Mitspielers zu Euch rüberwandern.



CLOCKWORK KNIGHT 2

Genau wie den ersten Teil stopften die Designer auch den Nachfolger mit praktischen Cheats voll. Die Kombinationen werden jeweils im Titelbild eingegeben und funktionieren wie folgt:

Levelwahl

, , , , , 







Unendlich viele Leben

, , , , , 

Abspann

, , , , , 

BLACKFIRE

Wenn Ihr Euch nur die Full-Motion-Video-Sequenzen ansehen wollt, drückt Ihr im Titelbild START und gebt Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C und A ein. Ebenfalls im Titelbild könnt Ihr START, L, A, Z, Y, A, ,  eingeben. Jedesmal wenn Ihr danach während des Spiels START drückt, erhaltet Ihr neuen Treibstoff und frische Munition. Wollt Ihr einen Level überspringen, haltet im Titelbild C gedrückt, haltet B gedrückt, dann A, dann  und schließlich L. Jetzt laßt Ihr die Tasten A, C, L und  nacheinander wieder los. Während des Spiels haltet Ihr A, B, C,  und  gleichzeitig gedrückt, um weiterzukommen.

RIDGE RACER REVOLUTION






Wählt "Time Trial" und haltet direkt, nachdem Ihr START gedrückt habt, Gas und Bremse bis kurz vor dem Start fest. Jetzt bekommt Ihr nach drei Kurven der Strecke Punkte für die Umrundung, die Euch ein kleines Auto in der Mitte der Fahrbahn anzeigt. Diesen Tip erhielten wir von Patrick Simons aus Oberhausen.






SHANGHAI

Die amerikanische "Triple Threat"-Edition von "Shanghai" ist in drei Modi unterteilt. Hier die Codes...

Classic	Walls	Beijing
D33	E44	F55
G66	H77	I88
J99	K0A	L1B
M2C	N3O	O4E
P5F	Q6G	R7H
S8I	T9J	U0K
V1L	W2M	X3N
Y4O	Z5P	AGQ
B7R	C8S	D9T
E0U	F1V	G2W
H3X	I4Y	J5Z
K6!	L7?	M8.
N9O	O01	P12
Q23	R34	S45
T56	U67	V78
W89	X9A	Y0B
Z1C	A2D	B3E
C4F	D5G	E6H
F7I	G8J	H9K
I0C	J1M	K2N
L3O	M4P	N5Q
O6R	P7S	Q8T
R9U	S0V	T1W
U2X	V3Y	W4Z
X5!	Y6?	Z7.
A80	B9!	C02
D13	E24	F35
G46	H27	I68
J79	K8A	L9B

DRAGON BALL Z

Um bei Bandais Anime-Prügler 27 Figuren anwählen zu können und einen speziellen Vorspann zu sehen, drückt Ihr im Titelbild , , , X, , L1, , R1. Danach lädt die Playstation kurz nach und präsentiert ein neues Titelbild samt neuem Vorspann! Diesen Tip erhielten wir von Gabriel Morgenstern aus Köln.

, , , X, , L1, , R1

STREET FIGHTER α

Das "Dramatic Battle" (Ryu oder Ken gegen M. Bison) steht zur Auswahl, wenn Ihr mit mindestens fünf Sternen durchspielt und beim Capcom-Logo die folgende Kombination eingibt:

, , , , 

NEXT 7 TIME

MAN!AC NO. 7 ERSCHEINT AM 12.6.96

SICHER AUF FRANKREICHS STRASSEN?

Eine rabiate "Daytona"-Hommage aus Frankreich, mit "Sega Rally"-Elementen und einer Handvoll neuer Ideen getunt, droht "Ridge Racer" von der Überholspur zu schieben. Wir sprachen mit den französischen Programmierern von "Burning Road" und präsentieren Euch das Playstation-Rennspiel der Extraklasse.

LEBEN UND SPIELEN IN L.A.

Der Höhepunkt im entbehrensreichen Jahr eines Spieleredakteurs ist der Trip nach Los Angeles. Auf der Electronic Entertainment Expo (e3) trifft sich die Branche zur wichtigsten Spielefachmesse der Welt.



Im Schatten des Imperiums



In der nächsten MAN!AC erwarten Euch Nintendo-64-News in Hülle und Fülle. Über den wichtigsten Titel aus den USA werden wir ausführlich berichten: LucasArts' "Shadow of the Empire" wird in wenigen Wochen ausgeliefert!

FRAUEN-POWER

Tomb Raider", das Ballerspiel mit dem abenteuerlustigen Polygon-Modell (Bild: Saturn-Version) hat es uns angetan. Wir begleiten das Mädels und wagen uns auf eine Expedition in schaurige Verließe.



BIG MOUTH

Rollenspielspezialist Square schließt seine amerikanische Zweigstelle und entläßt das 30-Mann-starke "Secret of Evermore"-Team. Gleichzeitig kündigt Square Japan drei neue Spiele an: Neben dem 3D-Prügler "Tobal No.1" (exklusiv für die Playstation) erscheint "Secret of Evermore 2" (vom Vorgänger wurden knapp drei Millionen Einheiten verkauft) und "Final Fantasy Tactics", eine Kooperation mit dem Edel-Entwickler Quest ("Tactics Ogre"). Übersetzt wird voraussichtlich keines der Spiele --- Die PC-Entwickler haben Blut geleckt und beziehen die Playstation in ihre Pläne mit ein: Auch "Duke Nukem 3D" wird bis Weihnachten für die Playstation erscheinen.

i love
this game!

„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff.“

SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC



NBA

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Einschalten!

NBA Play Offs

DSF

montags – freitags

18.15 Uhr



adidas[®] *power* **Soccer**



“...HERVORRAGEND SPIELBARES SOCCER GAME MIT INNOVATIVEN ELEMENTEN
... EIN ECHTES PLAYSTATION HIGHLIGHT ...”

NEXT LEVEL 05/96

WERTUNG: 90% - “SPIEL DES MONATS”

“...FEGT DIE MEISTEN KONKURRENZ-FUßBALLSPIELE VOM PLATZ...”
“...3D OPTIK UND ANIMATIONEN SIND ... BESSER ALS BEI ALLEN ANDEREN
FUßBALLSIMULATIONEN FÜR DIE PLAYSTATION.”

MAN!AC 05/96



ADIDAS POWER SOCCER - ENTWICKELT IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN
FUßBALLPROFIS DER ADIDAS AG.
DER WAHRE MEISTER ALLER FUßBALLSPIELE IST AB MAI 1996
FÜR PLAYSTATION ERHÄLTICH. MIT DEUTSCHEN KOMMENTAREN !

